GRAN TURISMO 3: os detalhes do futuro sucesso para o 128 bits

PlayStation MAGAZINE

TOMB RAIDER CHRONICLES

Descubra os mistérios da vida de Lara Croft

Nº 8
R$ 4,00

12722

LANÇAMENTOS:

- ✓ DRIVER 2
- ✓ 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH
- ✓ COOL BOARDERS 2001
- ✓ SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
- ✓ TIME SPLITTERS (PS2)

ALIEN RESURRECTION
Passo-a-passo com todas armas e itens

DIGIMON WORLD 2

DETONADO +

TUDO SOBRE DIGIEVOLUÇÃO E DIGIFUSÃO!

ISSN 1517-6509

SAIBA COMO MELHORAR OS JOGOS DO PSX RODADOS NO PLAYSTATION 2

PlayStation MAGAZINE

Fogos em uma mão, joystick na outra, é hora de mandar bala! Prepare a adrenalina para as festanças de final de ano e do videogame. Qual vai ser mais sinistra? Bem, isso depende de você, mano. Vê se não enfia muito o pé na jaca, assim você poderá curtir a bateria de boas novas que 2001, o primeiro ano de verdade do século XXI, reserva para nós, ligadões em PlayStation (seja PSX, One ou 2, tudo é embalo). Enquanto séries consagradas ganham novas versões e provam que ainda estão no páreo, alguns títulos inéditos explodem de vender. Quem diria, por exemplo, que o bando de monstrinhos de Digimon World viraria febre mundial? Mal saiu a primeira versão e a Bandai logo engatou a segunda, que está completamente detonada nesta edição, com direito a tabelas de digievolução e digifusão e tudo! Qual será o próximo passo dos monstrinhos em 2001? Lara Croft, mais gata do que nunca, certamente vai estar aí para delírio da galera. Aliás, já está. A quinta versão da série, Tomb Raider Chronicles, acaba de sair do forno *(veja os detalhes do jogo na seção Play)*, e uma sexta vai rolar no PS 2. Uau! Já imaginou, Lara e seus maravilhosos ângulos rodando no Emotion Engine? Falando em PS 2, 2001 tem tudo para ser o ano do desbunde da máquina no Brasil. Lançado em março no Japão, em outubro nos Estados Unidos, e em novembro na Europa, o PS 2 tem uma performance gráfica e sonora de arrepiar, roda DVDs e CDs, inclusive os jogos do bom e velho PSX. No Radar desta edição, publicamos algumas dicas para você ajustar seu PS 2 e melhorar a qualidade dos jogos do PSX. Outra coisa: em breve o 128 bits terá acesso à Internet e uma rede própria, cujos testes devem começar ainda neste mês no Estados Unidos. Quem sabe a virada do milênio não é o momento do despertar da Sony do Brasil para o maior fenômeno do entretenimento eletrônico no mundo, a linha PlayStation?

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

Existe algum código de Gameshark para o jogo Monster Rancher 2?

Marcelo Yudrin
Curitiba, PR

• Tem sim, Marcelo. Aí vai: para conseguir dinheiro infinito, o código é 80098FBC E0FF / 80098FBE 05F5; e para ter todas as cartas, é 5000CC02 0000 / 8009908C 0101. Beleza, cara?

Em Countdown Vampires, tenho duas chaves e não sei o que fazer. Por favor, me ajudem!

Ananias Rosa
Porto Feliz, SP

• Use a chave A no painel com uma figura de sol **(foto de cima).** ***Com a senha Sun, receba a chave C. Use a chave B no painel da foto de baixo e, com a senha Moon, receba a chave D.***

E aí, galera! Eu estou precisando dos códigos de invencibilidade para Silent Hill americano (sem ser de Gameshark) e para Dragon Valor, também americano (pode ser de Gameshark).

Adilson Castellani
São Paulo, SP

• Adilson, para Silent Hill não existe código de invencibilidade que não seja de Gameshark. Para Dragon Valor, o código é 8008A5AE 0064 / 8008A5B0 0064.

Existe algum código de Gameshark para o jogo Sim City 2000?

Vitor Feijó
Cidreira, RS

• Anota aí, Vitor! O código para dinheiro infinito é 800EA8B0 FFFF.

Estou jogando Vagrant Story americano. Só que estou com um problema: não consigo achar a Silver Key. O que faço?

Helenilson Soares
São Paulo, SP

• É o seguinte, Helenilson. Você deve derrotar o Minotaur Lord. Ele está no Temple of Kiltia, na sala The Chapel of Meschaunce.

Olá, amigos da *PSM*! Eu gostaria de saber como faço para jogar com os personagens secretos de Dragon Ball GT: Final Bout.

Danilo Nunes
Mogi das Cruzes, SP

• Para jogar com os personagens bônus, aperte →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑ e Start na página de abertura. Novas opções de personagens vão aparecer na tela de seleção. Para jogar com Super Saiyanjin 4 Son Gokou, digite o código anterior e depois aperte △, △, △, △, △, △, △, △, △, △, □, □, □, □, □, □, □, □, □. Se fizer tudo corretamente, você ouvirá um som diferente.

Tenho algumas dúvidas sobre Driver 2. Eu queria saber se o jogo tem um ou dois CDs e quando vocês vão publicar o Detonado dele.

Raphael Oliveira
São Paulo, SP

• Raphael, o jogo Driver 2 tem dois CDs. Quanto ao Detonado, ele vai sair na próxima PlayStation Magazine. Aguarde até o mês que vem, pois vai valer a pena!

Em Metal Gear Solid, como faço para gravar o jogo no Memory Card? É preciso terminar o primeiro CD?

Nelson Garducci
Estância M.Brodowski, SP

• Para salvar o jogo, basta sintonizar a freqüência 140.96 de seu rádio e conversar com Mei Ling. Isso pode ser feito em qualquer parte do jogo.

Dúvida no Detonado de Spider-Man

Em Spider-Man, não consigo passar daquela parte Stop the Bomb. Não vejo o cofre na Área 2 e também não sei que botão apertar para deixar a bomba lá. Socorro!

Pablo Sobreiro
São José dos Campos, SP

• Pablo, primeiro você precisa abrir o cofre, apertando os botões coloridos que estão na parede. Quando fizer isso, você verá a cena do cofre se abrindo. Para deixar a bomba, aperte o botão de soco.

Escreva para a seção PSM Solução, da revista PLAYSTATION MAGAZINE - Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep: 01060-970. Atenção, galera: esta seção é só para o esclarecimento de dúvidas sobre jogos, sobre a revista e coisas afins.

Para dar o seu recado, escreva para PS Magazine, Caixa Postal 3342, S. Paulo, Cep 01060-970 ou para o e-mail psm@novacultural.com.br. Não esqueça de botar seu nome e endereço completos, telefone e CPF seu ou de seu responsável em caso de promoções

FALA, MALUCO!

RESULTADO DA PROMOÇÃO

Por que os heróis dos games sempre usam cueca por cima da roupa?

O ganhador do supervolante V3 foi o carioca Fabricio Melo. O cara viajou total na maionese, como vocês podem conferir abaixo no resumo da tese dele:

"Tudo começou na China, antes de Cristo, mais precisamente na dinastia Xing-Ling. Um lutador chamado Xing-Ling II, que era o maior saco de pancadas de toda a cidade, levou uma vergonhosa surra de Ling-Xing II, lutador odiado e temido por todos. Revoltado, Xing-Ling II bebeu, ficou muito doido e foi à casa de Ling-Xing II para azarar a mulher dele e se vingar, já que o adversário estava num bar comemorando a vitória. Chegando lá, perturbou tanto a mulher que conseguiu subir. Não pensou duas vezes: agarrou a calça junto com a cueca e puxou tudo para baixo. Na hora "H", alguém bateu na porta. Apavorado, o Ricardão vestiu a calça do jeito que estava (do avesso, com a cueca por cima), colocou a camisa no pescoço, feito uma capa, e pulou pela janela. Por sorte, caiu em cima de Ling-Xing II, que voltava completamente bêbado para casa, nocauteando o cara. A população viu tal façanha e carregou Xing-Ling II por toda a cidade, com status de super-herói. Dali em diante, usar cueca por cima da calça virou símbolo de determinação e bravura."

Fabricio Melo - Rio de Janeiro, RJ

DESABAFOS

OLHA O BICHO!

Pessoal da ***PlayStation Magazine***, quero dizer que eu não gosto desse monstro que sempre aparece no *Fala, Maluco!* Ele é muito feio! Eu gostaria que nunca mais aparecesse na revista!

walacedcotta@bol.com.br

PSM: Mano, esse bichão é o Nemesis, do jogaço *Resident Evil 3*. Ele é perfeito para uma seção em que a galera solta os bichos. É claro que a galera da ***PSM*** também prefere a Jill, a heroína do jogo. Pra você não ficar chateado com a gente, aqui vai uma foto inteira da gata só pra você!

A ZEBRA X SUPER-HERÓIS COM CUECA POR CIMA DA ROUPA

É isso aí, galera da ***PSM***. Responder a pergunta da promoção foi, mais ou menos, como descobrir se a zebra é um animal preto com listras brancas, ou um animal branco com listras pretas. Oh, dúvida cruel! Como disse o grande sábio, só sei que nada sei!

Adailton Souza de Almeida
São Paulo, SP

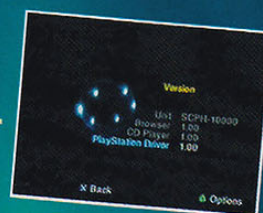
RADAR

PlayStation 2 melhora a qualidade dos games do PSX

Entre as mil e uma vantagens que fizeram do PlayStation 2 um sucesso, destaca-se a capacidade de rodar jogos do PlayStation. Até aí, nenhuma novidade. Porém há como deixar esses jogos muito, mas muito melhores! Pra começar, é possível diminuir o tempo de load e tornar os games mais rápidos, rodando os CDs em uma velocidade bem superior – 24x no PS 2 contra 2x no PlayStation. Em relação aos gráficos, você pode aplicar um efeito de suavização de texturas para que os pixels não fiquem estourados. Na prática, as imagens ficam mais limpas e suaves, sem os famosos quadrados. O resultado é perceptível, principalmente, nos games em 3D com muitos polígonos, como é o caso de *Metal Gear Solid*. Se a idéia agradou, saiba que não basta colocar o jogo do PlayStation no PS 2. Você não vai notar nenhuma diferença. Isso porque é preciso entrar num menu meio escondido e ativar as opções especiais (*veja como no quadro ao lado*). Eventualmente, essas melhorias podem provocar alguns efeitos colaterais, entre elas um travamento no meio do game e alguns pequenos defeitos gráficos. Mas tudo se resolve quando você reinicia o console ou o jogo. O manual de títulos novos, como *Dino Crisis 2*, por exemplo, trazem um alerta sobre esses problemas. Não se assuste, pois não é nada grave. Vale a pena tentar!

COMO ATIVAR AS OPÇÕES EXTRAS

1 - Ligue seu PlayStation 2 sem nenhum disco dentro.

2 - Entre na opção Browser e aperte △.

3 - Aperte △ sobre a opção PlayStation Driver, entre em Texture Mapping e escolha Smoth. Depois aperte ○ sobre a opção Disc Speed e escolha Fast.

4 - Entre na opção Browser.

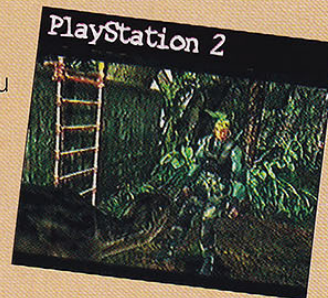
5 - Aperte ○ sobre o ícone do CD de PlayStation.

Alguns jogos testados pela equipe da *PSM*

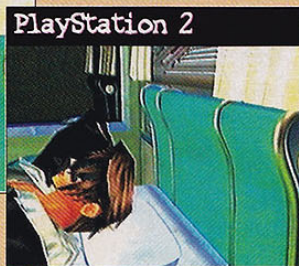
Dino Crisis 2

O manual do jogo traz um aviso para ninguém modificar a opção de velocidade. Apesar disso, a equipe da ***PSM*** testou e não deu problema. O efeito de suavização deixa a gata Regina ainda melhor e os dinossauros, mais assustadores! Embora o visual do jogo fique bem retocado, você não vai notar muita diferença em relação ao tempo de load. Sempre vão aparecer aquelas cenas que "camuflam" os loadings, como a de Regina abrindo uma porta ou a de Dylan subindo ou descendo uma escada.

PlayStation

FIQUE ESPERTO!

Final Fantasy VII

Em *Final Fantasy VII*, os efeitos são mais visíveis nas batalhas: as texturas dos cenários de fundo e do assoalho ficam bem mais suaves. Já nos personagens, as melhorias são praticamente imperceptíveis, pois eles não têm uma textura muito definida.

Final Fantasy VIII

Por ter um gráfico melhor que seu antecessor, *Final Fantasy VIII* fica muito bom no PS 2, com efeitos mais perceptíveis. Os personagens ganham traços mais suaves, e os pixels ficam bem menos estourados. As batalhas, que já contam com um visual fantástico, ficam melhores ainda.

Metal Gear Solid

Esse é um dos títulos mais indicados para você jogar no PS2. Como o game é praticamente todo poligonal e tem uma série de texturas diferentes, os gráficos ficam bem melhores com os recursos do 128 bits. A roupa de Solid Snake, os cenários e as seqüências das cenas ganham uma qualidade extra. Se a visão em 1ª pessoa estiver habilitada no seu jogo, não deixe de usá-la. Assim você vai perceber melhor as diferenças!

Ridge Racer Type 4

Ótimos resultados, tanto nas pistas como nos carros. As placas ficam mais limpas, facilitando a leitura delas. Vale a pena ver o replay, pois é nele que as diferenças ficam mais nítidas. Quanto ao carregamento do jogo, ele também fica bem mais rápido.

Novidades da Square para os fãs do PS 2

A Square tem boas e más notícias para os usuários do PlayStation 2. Para o lançamento japonês do jogo **The Bouncer**, previsto para janeiro, a Square uniu-se à rede de distribuição DigiCube para fazer a seguinte promoção: quem reservar antecipadamente o game pelo sistema DigiCube ganha um chaveiro especial. A má notícia é para a legião de fãs de Final Fantasy e para os adeptos dos jogos online. **Final Fantasy X**, para o PS 2, não será mais compatível com a PlayOnline, a nova rede de jogos da Square, já que esse serviço também está sendo adiado. O título será lançado no Japão como um game comum para o PS 2. Quanto à rede PlayOnline, os testes terão início em março de 2001, com previsão de estréia para o final do ano. A Square anunciou também algumas novidades sobre **Final Fantasy XI**: a produção do jogo terá início no começo do ano que vem, e o lançamento está previsto para meados de 2002.

Confusão na estréia européia do 128 bits

Muita gente ficou a ver navios no lançamento europeu do PlayStation 2. Depois de ter adiado a chegada do console à Europa (de 26 de outubro para 24 de novembro), a Sony acabou distribuindo apenas 500 mil unidades nos 17 países, metade do número prometido inicialmente. A redução, segundo a empresa, deveu-se a problemas de produção. Na Inglaterra, país que recebeu apenas 165 mil PS 2, as filas duraram toda a madrugada do dia 24.

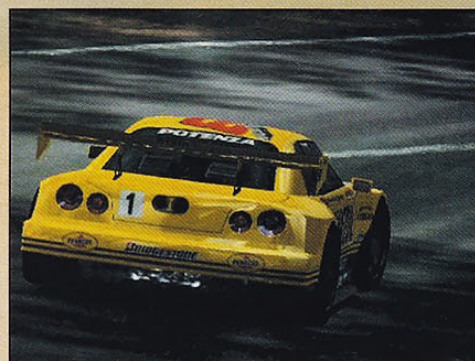
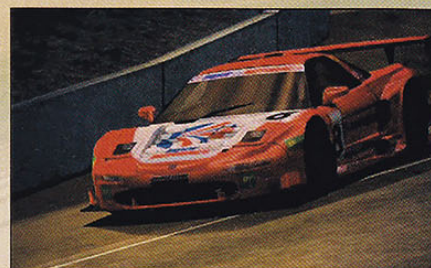
Gran Turismo 3

SONY

Esporte

•JAP

Disponível no 1º semestre de 2001

Os fãs de Gran Turismo, um dos melhores jogos de corrida para consoles, terão de esperar até o ano que vem pela chegada da terceira versão da série. Devido ao atraso no lançamento, o game teve até de mudar de nome: de **Gran Turismo 2000** virou **Gran Turismo 3**. Mas vale a pena esperar, pois, graças aos recursos do PlayStation 2, o jogo está mais realista do que nunca, em alta resolução e com recurso de anti-aliasing. Isso significa gráficos ainda mais incríveis. Em formato DVD, **GT 3** traz muitas novidades em relação à versão para PlayStation. Imagine só: cada um dos carros dessa seqüência conta com mais de 5 mil polígonos cada, enquanto que em **GT 2** eles tinham apenas 300 cada. Ah! E agora serão 150 máquinas à sua disposição, com a diferença de que, para equipar seu carro com tudo que tem direito, você vai demorar mais ou menos duas semanas (em **GT 2** era preciso apenas um dia para que seu carro ficasse prontinho). Mas as novidades não terminam por aí. Haverá 15 pistas para você escolher (entre elas algumas novas, como a de Monte Carlo e outra japonesa), além do modo Rally. A parte sonora da versão para PS 2 está de arrasar! Cada carro tem seu som característico, bem diferente dos demais. Com bastante treino e habilidade, você poderá tornar-se um campeão nas pistas!

Knockout Kings 2001

EA SPORTS

Esporte

•EUA

Disponível em fevereiro de 2001

Para quem curte um boxe de primeira, **Knockout Kings 2001** é a bola da vez. Você poderá assumir o papel de mais de 30 lutadores, entre eles alguns mitos como Muhammed Ali, Julio Cesar Chávez e Lennox Lewis. E se não estiver satisfeito, você ainda poderá criar seu próprio boxeador no modo Create-a-Boxer. A aparência dos lutadores é o detalhe que confere realismo ao jogo: depois de apanharem um bocado, os caras vão ficando machucados.

ICO

SONY

Aventura

•JAP

Disponível em 15 de janeiro de 2001

Em **ICO**, você estará na pele de um garoto que tem a missão de infiltrar-se nos labirintos de um castelo para resgatar uma garota, presa sob um poderoso feitiço. Sem diálogos e grandes textos, a história se explica por imagens e símbolos, como tinha planejado a equipe produtora da Sony. Conseqüentemente, a parte visual é impressionante, com animações e efeitos nota 10.

Ferrari 360 Challenge

ACCLAIM

Corrida

•EUA

Sem data prevista de lançamento

Além do Dreamcast, os carrões da Ferrari vão dar as caras também no PlayStation 2. Adrenalina é o que não vai faltar nos circuitos do Reino Unido, Japão, Estados Unidos, Alemanha e Suíça. Quanto aos modos de jogo, você poderá escolher entre o Arcade, o Challenge e o Exhibition. O mais interessante é o Challenge, que traz todos os elementos de uma corrida normal: pit-stops para troca de pneu e abastecimento, acidentes de verdade e, é claro, premiações!

Age of Empires 2

KONAMI/MICROSOFT

Estratégia

•EUA

Disponível em março de 2001

O clássico de estratégia para PC está prestes a aterrissar no PlayStation 2. Você poderá escolher entre 13 diferentes civilizações, cada uma delas com seus pontos fortes e fracos. A jogabilidade é praticamente a mesma dos jogos do gênero, e a história começa daquele jeito que você já conhece: alguns camponeses trabalham duro na terra em busca de recursos para que a civilização se desenvolva e passe a brigar por novos territórios e tecnologias. Resta aguardar o lançamento para ver as novidades que o PS 2 vai conferir à série.

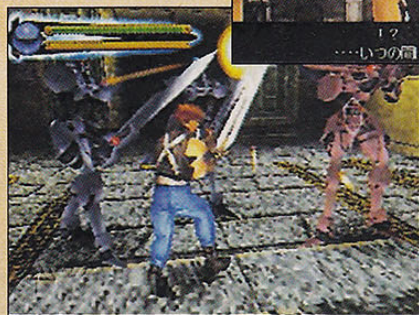
Blade Arts

ENIX

Ação

•JAP

Já disponível

Blade Arts, da Enix, é um game de ação que tem muito mais elementos de batalhas do que de exploração. Os controles são bem específicos, lembrando um pouco o estilo de **Zelda 64**. Além disso, as respostas são bastante rápidas e precisas, o que facilita a movimentação dos personagens. Só que alguns ângulos da câmera não ajudam muito, e as batalhas vão exigir um bom manuseio da espada. Fique esperto! Outro ponto fraco do jogo: quando há muitos inimigos na tela, acontecem alguns slowdowns.

HBO Boxing

ACCLAIM

Esporte

•EUA

Já disponível

Os fãs de boxe não podem reclamar, pois **HBO Boxing** é mais um ótimo lançamento para PlayStation. Além de contar com todos os modos comuns ao gênero – Exhibition, Carrer e lutas normais –, o game traz um inédito, o Create-a-Boxer. Nele você pode escolher não apenas as roupas e habilidades de seu boxeador, mas também diferentes tipos de soco e golpes para mandar os adversários pra lona. Os gráficos apresentam animações bem suaves, mas não fique esperando muito realismo. Já o vídeo de abertura e os comentários de Jim Lampley e Larry Merchant durante as lutas são os pontos fortes do jogo.

Gunbalina

NAMCO

Ação

•JAP

Disponível em 21 de dezembro

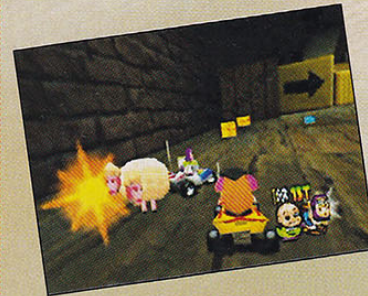
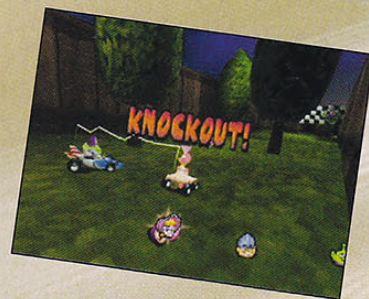
Gunbalina, o quarto jogo da série de tiro dos heróis Dan e Don, tem dois modos de jogo interessantes para quem gosta de partidas multiplayer: o Special Tournament e o Team Battle. Há ainda o modo Arcade (que pode ser jogado por um ou dois jogadores, em esquema de competição ou cooperação) e o inédito Endurance, no qual você tem de passar por diversas fases sem morrer. Antes de jogar para valer, vale dar uma treinada no modo Training para pegar o jeito dos controles.

Toy Story Racer

ACTIVISION

Corrida

•EUA

Disponível em março de 2001

A Activision está mandando ver nos games de corrida de kart. Só que, dessa vez, as estrelas serão os personagens do filme *Toy Story*, animação dos estúdios Pixar. Woody, Buzz Lightyear e toda a turminha do filme vão dirigir um carro característico, em corridas pra lá de radicais e emocionantes. As pistas, cheias de curvas perigosas e caminhos alternativos, incluem quartos, corredores, jardim, sistema de ventilação e muitas outras partes dos cenários de *Toy Story*. Além das corridas, você ainda poderá participar de alguns minigames, cujas missões vão de perseguições a provas de acrobacias no volante. Aguarde!

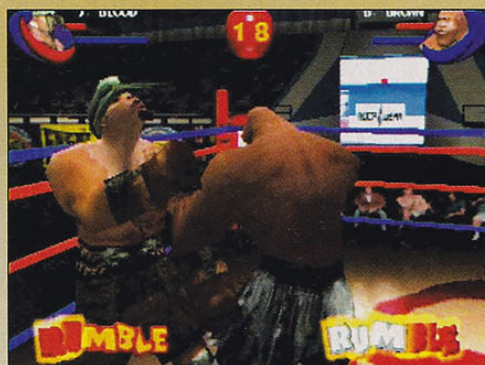
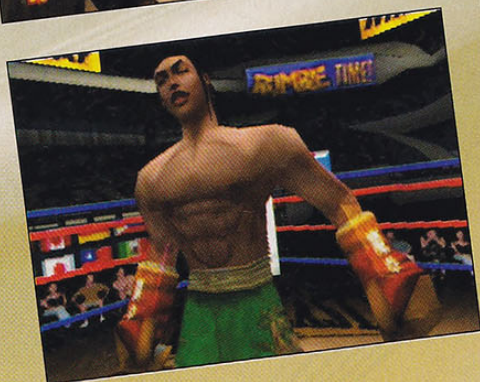
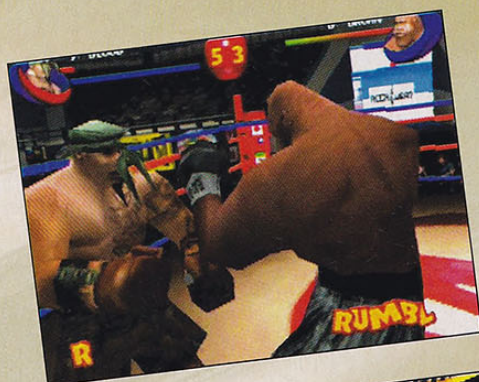
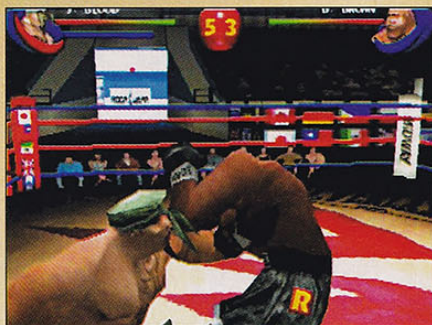
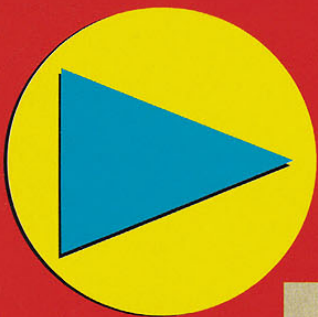
Ready 2 Rumble Boxing Round 2

MIDWAY/POINT OF VIEW

Esporte

•EUA

Já disponível

Ready 2 Rumble Boxing Round 2, da Midway, não é o tipo de jogo que vai agradar os fanáticos por boxe: o título não conta com nenhum tipo de licença oficial, como os games do gênero feitos pela Electronic Arts, nem com boxeadores famosos, estilo **Knockout Kings**, por exemplo. O grande foco do jogo é a diversão! Aliás, a graça da série são os personagens engraçados e divertidos. Não se assuste se, entre os 22 lutadores disponíveis nessa versão (12 novos), você encontrar celebridades como Shaquille O'Neal, astro do basquete americano, e Michael Jackson lutando boxe! Como muitos dos personagens não entendem nada desse esporte, existem os minigames de treinamento para os caras adquirirem força, velocidade e agilidade. É bom treinar forte, pois as lutas no single-player não são nada fáceis. Muito pelo contrário, elas estão bem mais competitivas nessa seqüência. A inteligência artificial de seu oponente foi bastante melhorada, tanto na parte defensiva como ofensiva. E agora existem três níveis de dificuldade da barra de Rumble (a cada golpe determinado, uma letra da palavra "RUMBLE" é liberada). É claro que, em termos gráficos, a versão para PlayStation está muito atrás das lançadas para Dreamcast e PlayStation 2. Mas isso não compromete a diversão! As expressões dos lutadores estão bem definidas, e os machucados vão aparecendo conforme o desenrolar das lutas.

PLAY

Tomb

Na pele da estonteante Lara Croft, você viverá diversas aventuras antes do desaparecimento da gata, que marcou o final da última versão, e poderá esclarecer aquela dúvida cruel: será que nossa heroína está mesmo morta?

Lara Croft, a gata mais sexy do mundo dos games, dispensa apresentações, né, galera? Para a alegria dos fãs, **Tomb Raider Chronicles** marca a volta triunfal da heroína, depois do sumiço dela na última versão. A história começa quando os velhos amigos de Lara se reúnem após o funeral dela para relembrar algumas aventuras da moça até o dia do triste acontecimento. É aí que você entra! Na pele da heroína, você viverá quatro episódios bem diferentes, passando pelas ruínas de Roma, por uma base militar russa, por uma ilha desconhecida (com Lara ainda adolescente) e também por prédios high-tech. A quinta versão da série traz algumas inovações nos movimentos e nas armas de Lara. Você terá de interagir bastante com o cenário, pular, escalar e nadar. Os gráficos, bem detalhados, mantêm a boa qualidade. O som não fica atrás! A boa notícia é que a complexidade e o tamanho de **Chronicles** foram bem dosados: o jogo não é tão difícil como **TR III** nem possui tantas fases como o **IV**. Aproveite as dicas e descubra se a gata morreu de verdade!

Tomb Raider Chronicles

Ação

Eidos

9.5

CONTROLE	9
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	10

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Os novos movimentos de Lara Croft aumentam a dose de ação

▼ PONTO FRACO
Os gráficos estão muito escuros e atrapalham um pouco a visão

Confira o site oficial da série

Se você está a fim de saber mais sobre **Tomb Raider Chronicles** ou é fã de carteirinha da gata Lara Croft, não deixe de visitar o site oficial da série. Lá você encontrará tudo sobre a nova versão e poderá baixar papéis de parede e conferir as gatas que já serviram de modelo para Lara. O endereço é *www.tombraider.com.*

A MUSA, SEUS AMIGOS E INIMIGOS

LARA CROFT: como todos sabem, a gata é a personagem principal do game. Jovem inglesa rica, morena, sexy, com cabelos longos, corpo atlético e curvas bem arredondadas, Lara é uma arqueóloga com loucura por raridades históricas e artefatos mitológicos. Uma verdadeira Indiana Jones, rica e perigosa, que está sempre metida em confusão. Em outras palavras, a musa dos games

WINSTON: antigo mordomo irlandês de Lara. Muito educado, mas com pouco senso de humor, representa uma figura paterna da heroína. Winston faz parte da série desde a primeira versão, mas antes não tinha um nome oficial (ele era chamado de Jeeves). O personagem é similar a Alfred, de Batman

LARSON: cara louco do Texas e integrante da Natla, ele é um dos inimigos em Tomb Raider. Vai aparecer na primeira fase do jogo

FATHER DUSTAN: novo personagem de Tom Raider, esse irlandês é um velho amigo de Winston. Ele é padre e caçador de demônios. Quando Lara era adolescente, os dois passaram juntos em uma Black Isle

VON CROY: apareceu em Tomb Raider IV como o grande mentor de Lara, pois foi ele quem iniciou a gata no mundo das aventuras. Apesar de ser parceiro dela, Von Croy não conseguiu evitar que a moça fosse encoberta pelos escombros da pirâmide no último jogo. Desde então, ele fica perambulando em volta das pirâmides do Egito, culpando-se pela "morte" da heroína

PIERRE: mentor de Larson e companheiro dele nos crimes, esse francês apareceu pela primeira vez no Tomb Raider original

Raider Chronicles

DICA: em Roma, tome cuidado com os cães. Atire e fique dando pulinhos pra trás para matá-los

DICA: ponha a mão na boca dos leões desenhados nas paredes para abrir as grades

DICA: quando encontrar janelas, atire para quebrá-las e entre por elas. Muitas vezes você conseguirá itens

DICA: você terá de encontrar chaves que estão espalhadas pelas fases para poder abrir as portas. Após pegá-las, uma animação mostrará o local para usá-las

ABERTURA DE CHRONICLES

Os amigos de Lara se reúnem na mansão para fazer uma homenagem à grande musa, após a inesperada morte dela (embora o corpo não tenha sido encontrado) em meio às ruínas da pirâmide...

...após a cerimônia, eles batem um longo e profundo papo para recordar as aventuras que viveram com a gata. No meio da conversa, grandes histórias vão sendo reveladas...

...um conta que um dia, no meio de um concerto em Roma, encontrou Lara e roubou dela um valioso artefato...

...como o cara mexeu com a garota errada, acabou levando umas porradas...

...Lara Croft pegou o objeto de volta e o guardou num lugar bem seguro. Só que uma turma começou a meter bala pra cima dela, então Lara fugiu dali...

...a coisa começou a pegar quando os bandidos conseguiram alcançar Lara...

...ela, como sempre tentando uma fuga arriscada e animal, pula da moto...

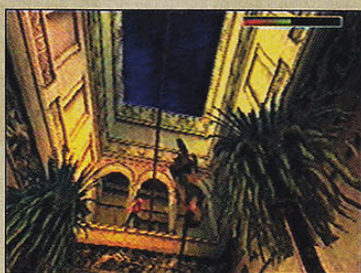
... num rápido intervalo de tempo...

...os caras se chocam contra a grade...

...Lara manda uns beijinhos e vai embora pelas ruas de Roma. É justamente nesse ponto que começa a nova aventura de Tomb Raider

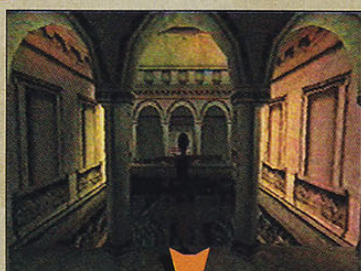
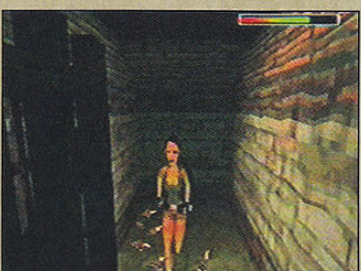
DICA:
olhe sempre para o chão antes de pular e procure cair na plataforma que estiver mais perto para não se espatifar na queda

Lara terá versão 128 bits

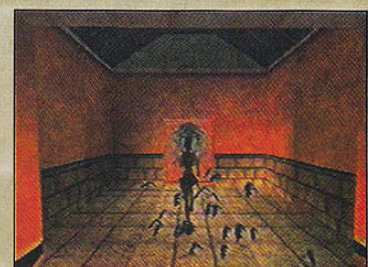
Além das aventuras no PlayStation, a gata Lara também vai dar as caras no novo 128 bits da Sony. Isso deve acontecer no ano que vem, mas a data ainda não foi divulgada. No PS 2, as aventuras da senhorita Croft vão passar por uma boa transformação, ganhando ambientes diferenciados e muito mais realismo.

DICA: se o inimigo estiver acima de você, atire e fique pulando para os lados pra não ser atingido

DICA: algumas passagens podem ser abertas sem chave. Empurre as portas duplas para entrar

DICA: conforme você for jogando, várias animações aparecerão. Elas indicam que você está no caminho certo e cumprindo as missões corretamente

DICA: atire no cadeado para abrir a porta

DICA: vá andando pelas cordas. Quando Lara se desequilibrar, coloque o direcional imediatamente para o lado oposto, mas sempre deixe-o para frente

DICA: os ratos aparecem de repente. A melhor coisa a fazer é fugir deles

DICA: dentro da água, fique de olho na barra de ar e sempre tome fôlego quando ela estiver acabando

DICA: para mirar em locais que exigem muita precisão, equipe o Laser Sight com o revólver. Nesse local, atire no sino para abrir a porta ao lado

DICA: muito cuidado com os morcegos que aparecem em bando para sugar o sangue da doce Lara. Atire para espantá-los ou fuja para economizar balas

Site oficial do filme *Tomb Raider*

Para saber tudo sobre o tão aguardado filme *Tomb Raider*, em que a sensual Angelina Jolie irá interpretar o papel de Lara, não deixe de visitar o site oficial da produção. Lá você vai encontrar uma entrevista exclusiva com o diretor, Simon West, baixar papéis de parede e conferir todas as novidades a respeito do filme. O endereço do site é *www.tombraidermovie.com*

LINHA DO TEMPO

Tomb Raider 4 (Camboja) – Von Croy dá as primeiras instruções para Lara Croft

Tomb Raider Chronicles (Black Isle) – Lara Croft e Father Dustan investigam uma misteriosa ilha na costa da Irlanda

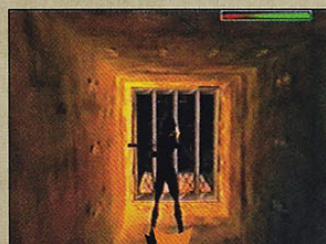
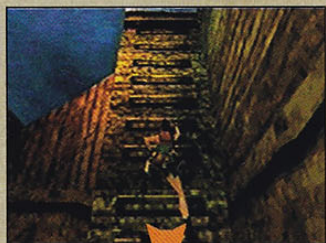
Tomb Raider Chronicles (Roma) – Lara vai atrás de um precioso artefato. Larson e Pierre dão as caras nesse ponto

Tomb Raider (todas as fases) – Lara se aventura ao redor do mundo

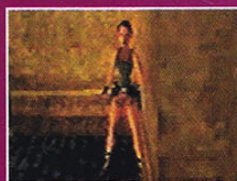
DICA: como de costume, use as alavancas para acionar as portas e descobrir segredos do jogo

DICA: cuidado com a armadilha que fica balançando. Primeiro passe rastejando, depois caia e imediatamente se pendure. Vá andando só com os braços para o lado

DICA: use o Flare para iluminar locais escuros e jogue alguns no chão se necessário

DICA: verifique as paredes que têm degraus, pois é possível escalá-las. Para Lara mudar de canto, vá para o lado

DICA: para sair do tubo de ventilação, você deve derrubá-lo, atirando em sua extremidade

DICA: a Uzi é uma arma sempre bem-vinda. Esfole todos os inimigos de uma vez só!

GUARDA-ROUPAS DE LARA

No decorrer do jogo, Lara vai mudando o visual. Na primeira parte da aventura, ela usará sua tradicional roupa. Logo depois, passará a vestir um modelo estilo Matrix, todo preto e bem colado, marcando suas curvas. Quando for controlar a heroína ainda adolescente, você vai reparar que ela está com maria-chiquinha e roupas mais curtas, deixando o umbigo de fora (como a Andróide número 18 de Dragon Ball). Por último, Lara estará usando uma roupa do exército russo, com um visual bem mais formal

DICA: fique de olho na sombra e não pare embaixo dela, senão o braço biônico cairá em cima de você

DICA: quando encontrar paredes inclinadas, pule contra elas e pule de novo

DICA: mire bem na cabeça desses russos

Tomb Raider 2 (todas as fases) – Lara se aventura na China, em Veneza e no Nepal, em busca da Dagger of Xian

Tomb Raider Chronicles (Tower Block) – num ambiente bem high-tech, a heroína se esquiva e esconde dos guardas para entrar na torre

Tomb Raider 3 (todas as fases) – a gata se aventura na Índia, em Londres, no Oceano Pacífico e no Pólo Sul

Tomb Raider Chronicles (Base Russa) – Lara precisa se infiltrar na base Zapadnaya em meio a inimigos russos

Tomb Raider 4 (todas as fases) – Lara volta ao Egito e, infelizmente, cai numa armadilha em Tomb of Seth. Será mesmo o fim de Lara?

Driver 2
Ação
Infogrames
9.3

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	8

1 Jogador · Memory Card

▲ PONTO FORTE
Diversas perseguições e fugas alucinantes

▼ PONTO FRACO
O som é muito baixo durante as missões

Versão tem um bandido brazuca

Um dos vilões do jogo é um brasileiro, é mole? É o gângster Alvaro Vasquez, que vai encarar de frente seu pior inimigo, Solomon Caine, chefe do crime nos Estados Unidos. E para garantir a paz e acabar com os planos malignos dos bandidões, vai entrar em ação o policial Tanner.

Mais de 1 milhão de encomendas

Você sabia que *Driver 2* ultrapassou a marca de 1,2 milhão de cópias encomendadas antes do lançamento oficial do game, em 14 de novembro? Toda essa expectativa deve-se ao sucesso da primeira versão, que tem hoje mais de 4 milhões de CDs espalhados pelo mundo.

Cenários incluem o Rio de Janeiro

Os cenários do game não poderiam ser melhores: sua aventura vai acontecer em quatro diferentes cidades – Rio de Janeiro, Las Vegas, Havana e Chicago –, cada uma delas com pelo menos 20 milhas de pista e mais de 150 mil prédios e objetos. Detalhe é o que não vai faltar!

Driver 2

DICA: cuidado para não bater no carro do fugitivo. Se isso acontecer, você é quem vai rodar na pista

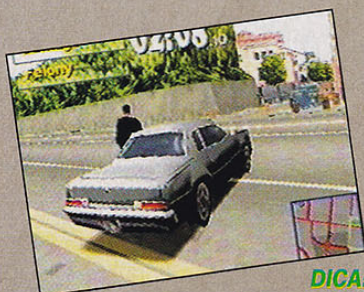
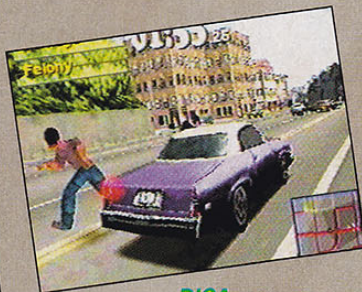
Nessa seqüência você terá bons motivos para queimar pneu, dar cassetadas e pisar fundo no acelerador

DICA: nas perseguições em alta velocidade, não se deixe enganar pelo fugitivo. Ele sempre ameaça entrar nas curvas

PS MAGAZINE Essa é uma daquelas seqüências que saíram melhor que a versão original. Mais uma vez, a Infogrames acertou em cheio na mistura de ação e corrida: a adrenalina corre solta nos altos desafios de **Driver 2**. Prepare-se para perseguir carros em alta velocidade, fugir da polícia e desafiar as leis de trânsito, passando por cima de qualquer obstáculo que estiver à sua frente. Se for necessário para completar sua missão, não tenha dó de entrar na contramão ou roubar o carro de outras pessoas que estão no trânsito. Isso vale também para ônibus escolares e caminhões dos Bombeiros. São quatro os modos de jogo: o Undercover, o Take a Ride, o Driving Games e o Multiplayer, com o famoso Capture the Flag para você disputar com seus amigos. Assim como no game anterior, os controles são simples e precisos, com respostas rápidas. Os gráficos seguem o mesmo estilo, sem comprometer. Só o som que ainda está meio baixo. ■

DICA: na perseguição secreta, tente sempre deixar o nível do medidor de aproximação bem no meio

DICA: quando sua missão for chegar a algum lugar, vá ao menu e olhe no mapa o caminho mais curto para você alcançar o objetivo

DICA: quando estiver fugindo da polícia, faça curvas fechadas e ultrapassagens perigosas, e entre em lugares estreitos

DICA: para sair do carro, freie totalmente e então aperte o botão de freio e ↑

DICA: caso seu carro esteja muito destruído, roube outro. Basta ficar na frente do veículo desejado e entrar quando ele parar

DICA: para ter a visão de dentro do carro, aperte o botão Select do joystick

007 The World Is Not Enough

007 The World Is Not Enough

Ação/Aventura **8.5**

Electronic Arts

CONTROLE	8
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	8
SOM	9

2 Jogadores · Memory Card

▲ PONTO FORTE
As fases incluem alguns cenários, vozes e seqüências do filme

▼ PONTO FRACO
O controle é bastante limitado, apesar do bom esquema de botões

Exclusividades da versão para PSX

A versão de **007 The World Is Not Enough** para PlayStation tem pelo menos duas grandes vantagens em relação à para Nintendo 64. A primeira delas são as seqüências de vídeo do filme, que aparecem em alguns momentos do jogo. A outra novidade é o lança-mísseis disfarçado de câmera de vídeo, item exclusivo do game para o 32 bits da Sony.

Novo filme de 007 chega em 2003

O atual James Bond, o ator Pierce Brosnan, já está dando alguns palpites na produção do próximo filme de 007, que deverá chegar aos cinemas em 2003. O galã, que por sinal está negociando a renovação de seu contrato com os produtores da série até 2007, sugeriu que o filme tenha como cenário sua terra natal, a Irlanda. Resta torcer agora para que os consoles também ganhem versões do novo filme!

Ação, espionagem e missões emocionantes marcam a segunda aventura de James Bond no PSX

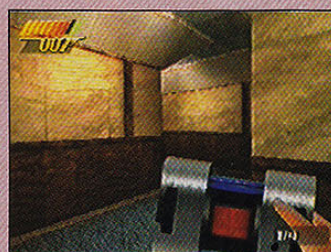
PS MAGAZINE O mundo não é o bastante para James Bond! Pela segunda vez no PlayStation, 007 viverá uma superaventura baseada no filme de mesmo nome, **007 The World Is Not Enough**. Na pele do agente secreto britânico, você vai participar de uma série de missões recheadas de ação e espionagem. A história se desenrola em dez cenários em 3D, incluindo algumas paisagens do filme, como as montanhas geladas do Leste Europeu. As armas? São pra ninguém botar defeito! Bond tem à disposição pistolas, metralhadoras e os inusitados apetrechos do filme, como um relógio que atira laser. Em relação à recém-lançada versão para Nintendo 64, baseada no mesmo filme, o título do PlayStation perde um pouco na parte gráfica. Ainda assim, o visual do jogo está melhor que o da versão anterior, **Tomorrow Never Dies**. ■

DICA: lembre-se sempre de recarregar sua arma, apertando o botão ○ do joystick

DICA: para mirar em algum alvo, é só apertar o botão R1

DICA: caso aconteça de o alarme disparar, basta apertar ○ para desligá-lo

DICA: fique ligado no menu, pois algumas armas só podem ser selecionadas por ele

*DICA: quando aparecer a mensagem **MIG** (em vermelho no canto esquerdo inferior da tela), aperte Select*

DICA: mate os seguranças o mais rápido possível, senão eles ligam o alarme

DICA: você poderá mexer em todos os itens do cenário que estiverem envolvidos por linhas verdes

DICA: nunca mate pessoas indefesas. Se acertá-las, sua missão será anulada

Cool Boarders 2001

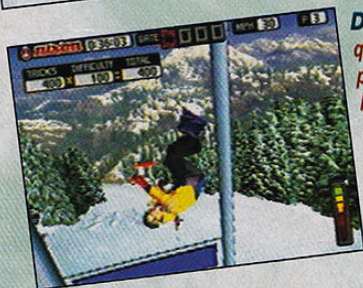
Quinta versão da famosa série de snowboarding da 989 Studios conta com ainda mais velocidade

***DICA:** depois de cada manobra no modo Trickmaster, fique pressionando o botão de pulo para deixá-lo carregado para o próximo movimento*

***DICA:** depois das manobras, não aperte o direcional para os lados nem o botão de pulo antes cair no chão, senão você perderá o equilíbrio*

***DICA:** dê socos nos adversários apertando R1 (golpes para a direita) ou L1 (para a esquerda)*

PS MAGAZINE Esporte de primeira é com a 989 Studios. A mais famosa série de snowboarding da softhouse, Cool Boarders, acaba de ganhar a quinta versão, com gráficos ainda melhores e mais velocidade. Apesar do grande número de manobras, o controle é simples, bastante parecido com o das versões anteriores. É possível escolher entre dez snowboarders profissionais e diversos modos de jogo: o Checkpoint, em que você precisa passar pelos checkpoints para ganhar tempo de corrida; o Gates, em que terá de correr contra dois adversários; o Pipe, no qual você vai fazer manobras livres; o Trickmaster, em que deverá realizar manobras predeterminadas pela máquina (haja habilidade!); e, finalmente, o Carrer, em que terá a oportunidade de acompanhar a carreira de um profissional, enfrentando provas e aprimorando sua técnica para alcançar o sucesso. ■

***DICA:** no modo Gates, não se preocupe com as bandeiras vermelhas. Passe por dentro delas normalmente*

***DICA:** já quando passar pelas bandeiras azuis, você terá de fazer uma manobra qualquer*

***DICA:** antes de jogar nos outros modos, passe pelo Trickmaster para aprender algumas manobras*

***DICA:** no modo Pipe, tente fazer as manobras até conseguir. Você terá três chances para mostrar o que sabe*

***DICA:** no modo Checkpoint, fique ligado nos itens que valem tempo. Às vezes eles passam despercebidos do outro lado da pista*

Cool Boarders 2001

Esporte

989 Studios

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	8

2 Jogadores · Memory Card

▲ PONTO FORTE
A boa jogabilidade permite fácil execução das manobras

▼ PONTO FRACO
O rock pesado é bom, mas muito baixo durante as provas

Série tem endereço certo na rede

Se você é fã de carteirinha das quatro versões anteriores de Cool Boarders, não deixe de visitar a página da série na Internet. O endereço www.scea.com/games/categories/sports/coolboarders traz informações do game original, lançado em 1997. Se estiver a fim de saber mais sobre uma seqüência, é só acrescentar o número dela (2,3 ou 4) no final.

PS 2 também terá sua versão

Os fãs de Cool Boarders que estiverem ansiosos para ver a série no PS 2 terão de esperar um pouquinho. Já foi confirmado que o novo 128 bits da Sony irá ganhar sua versão da série, mas elas só deverá chegar às prateleiras em abril do próximo ano.

Spyro: Year of the Dragon

Spyro: Year of the Dragon
Aventura
Insomniac
9.0

CONTROLE	10
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	8

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
As fases são bastante diferenciadas, o que não deixa o jogo enjoativo

▼ PONTO FRACO
A trilha sonora, apesar de boa, é quase imperceptível

Demos da série Crash em Spyro

Você sabia que a Insomniac também é a desenvolvedora dos jogos da série Crash? Pois é! E em **Spyro: Year of the Dragon** é possível assistir a uma demo do jogo **Crash Bash**. É simples: basta segurar L1 + R2 e pressionar □. Em **Spyro 2** também havia uma demo secreta do jogo **Crash Team Racing**; e na primeira versão, uma de **Crash 3**.

Quarta versão chega em 2002

A Universal Interactive e a Hasva Interactive estão em vias de começar a produção de uma quarta versão de Spyro. Só que o título, que vai sair para PC, PlayStation 2, XBox e Game Boy Advance, tem lançamento previsto para 2002.

Dessa vez, o dragão roxo terá de recuperar os ovos de sua tribo, que foram roubados pela feiticeira Bianca

DICA: *quando Spyro pular, fique segurando o botão de pulo para o dragão aterrissar*

DICA: *nem tente matar os inimigos grandes com chifradas. Eles só morrem com fogo*

O simpático dragãozinho roxo está de volta em uma nova aventura, **Year of the Dragon**. Dessa vez, os inimigos malvadões, liderados pela feiticeira Bianca, roubaram todos os ovos da tribo de Spyro. A missão de nosso amigo dragão será exatamente recuperar tais ovos e levá-los de volta a sua terra natal. A terceira versão mantém o estilo característico da série, com gráficos pra lá de coloridos, telas sempre cheias e fases bem variadas, o que não deixa o jogo tornar-se repetitivo em nenhum momento. Spyro vai passar por ambientes bem variados, podendo nadar, voar e até andar de skate! Por ser bastante simples, o game é indicado para todas as idades. Os controles, com respostas bastante rápidas, não deixam nada a desejar. Só a trilha sonora que é um pouco baixa, porém as vozes dos personagens são divertidas e características. ■

DICA: *não deixe de pegar nenhum rubi. Você poderá fazer negócios importantes com eles!*

DICA: *na tela de pause, você poderá ver o Atlas, que reúne todas as suas informações*

DICA: *cuidado com os lugares em que você não enxerga o chão. Se cair, lá se vai uma vida!*

DICA: *pressionando L2 e R2, você terá a visão 360 graus de Spyro*

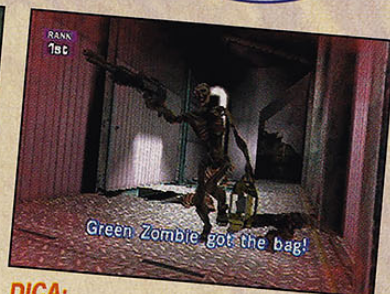
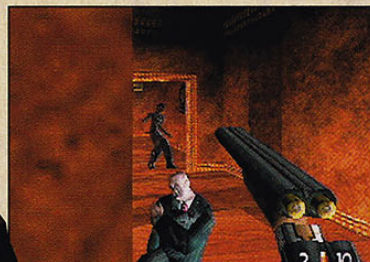
DICA: *alguns vasos só poderão ser quebrados com chifradas*

DICA: *mate todos os inimigos, pois eles liberam rubis quando morrem*

TimeSplitters

Wolfenstein 3D, GoldenEye, Doom e Quake ganharam um concorrente duro na queda!

Após um longo período de dominação, a humanidade finalmente pode livrar-se da raça extradimensional chamada TimeSplitters. Isso porque você irá controlar alguns dos heróis capazes de acabar com os aliens malvadões, num período de tempo entre 1935 e 2035. Os cenários em **TimeSplitters** têm inimigos, armas e ambientações diferenciadas, o que o torna o jogo bastante envolvente. E a inteligência artificial é incrível: os inimigos não só partem pra cima de você, como também se esquivam dos tiros. Quanto aos gráficos, eles dão um tom de cartoon ao título, tendo até alguns toques de humor. Os controles não serão problema nem para os novatos no gênero, e ainda será possível padronizá-los conforme o gosto. A trilha e os efeitos sonoros são muito bons e, para quem gosta de jogar no Multiplayer, existem mais de 60 missões para esse modo. ■

***DICA:** os TimeSplitters caem fácil, mas são muito ágeis. Além disso, causam muito dano e andam em bandos. Esteja preparado!*

***DICA:** no BagTag Game, não fique acampado num lugar. Movimente-se sempre, pois os inimigos às vezes aparecem por trás*

***DICA:** use os pilares e cantos como cobertura. Se souber que existem inimigos nos cantos, atire antes mesmo de vê-los*

Apesar de o jogo ser de tiro, não há sangue, e os inimigos parecem apenas desenhos assustadores

***DICA:** quando estiver andando pelo Planet X, aperte o direcional na diagonal, conforme a direção em que você deseja ir. Assim agarrará na parede*

***DICA:** aperte L2 para controlar a cruz da mira automática, mas evite utilizar esse recurso para batalhas de perto*

***DICA:** nas missões do futuro, o lança-granadas é seu melhor amigo*

***DICA:** assim que enxergar o brilho azul do teletransporte, atire antes que o inimigo vá pra cima de você!*

TimeSplitters
Tiro
Eidos
9.8

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	9

4 Jogadores · Memory Card

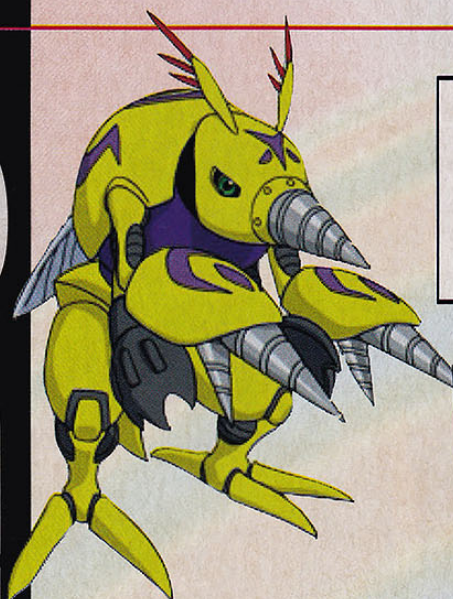
▲ PONTO FORTE
A trilha sonora cria a atmosfera dos diferentes períodos de tempo da história

▼ PONTO FRACO
Se você for derrotado pelos inimigos, terá de voltar ao início da missão

Assinatura dos ex-criadores da Rare

TimeSplitters, o primeiro lançamento da Eidos para o PS 2, foi produzido pelos designers da Free Radical. Para quem não sabe, os caras são aqueles ex-programadores da Rare responsáveis por um dos maiores sucessos no gênero de tiro, *Goldeneye*.

Game já faturou prêmio americano

O novo jogo da Eidos foi escolhido pelo site americano IGN (*www.ign.com*) como um dos vencedores do prêmio Editor's Choice, que avalia os aspectos originalidade, diversão e design. Outros jogos para PS 2 apontados foram: *Midnight Club Street Racing, Madden NFL 2001, SSX, Tekken Tag Tournament* e *Unreal Tournament*.

DETONADO

Digimon World 2

Na pele de um garoto prestes a entrar para o Guard Team, grupo que luta para manter a paz no mundo, você e seus amigos digimons terão de encarar os monstrinhos malvadões da turma de Krimson

P.S MAGAZINE Vocês pediram e nós detonamos **Digimon World 2**, versão que está ainda melhor que a primeira. Aliás, melhor e muito mais trabalhosa, para quem não sabe! Você vai estar na pele de um garoto prestes a realizar o sonho de entrar para o Guard Team, grupo que luta para salvar o mundo de alguns digimons malvadões liderados pelo vilão Krimson. Diferente do primeiro game, as batalhas da seqüência têm um padrão mais RPG, nas quais é possível usar até três monstrinhos ao mesmo tempo. Ah! E dessa vez você não terá de cuidar dos digimons, mas ainda assim precisará de muita paciência (e tempo!) para capturá-los, evoluí-los e fundi-los (*confira as tabelas de divievolução e digifusão na seção Dicas desta edição*). Entre as novidades de **Digimon World 2**, destacam-se os três mapas do jogo, cada um deles dividido em fases repletas de criaturinhas, e o Digibeatle, um carrinho que serve para transportar os digimons e que deve ser equipado durante o jogo. A nova versão traz animações em computação gráfica bem mais trabalhadas que a anterior. Só ficou faltando uma maior variedade de cenários. Já o som está melhor do que nunca, tanto em relação às músicas como às vozes dos monstrinhos. Se você achou o primeiro Digimon uma moleza, é hora de arregaçar as mangas e botar pra detonar nessa segunda versão!

Digimon World 2
RPG — **8.5**
Bandai

CONTROLE	8
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	9
SOM	9

2 Jogadores · Memory Card

▲ PONTO FORTE
Batalhas com vários digimons juntos

▼ PONTO FRACO
Batalhas muito demoradas

1 - Black Sword
2 - Blue Falcon
3 - Team Club
4 - Silver Cross
5 - Main Gate
6 - Coliseum
7 - Digimon Center

Boot Hole

Número de andares: 2
Novos digimons:
a) Gajimon (tipo: vírus – LV 5)
b) Gizamon (tipo: vírus – LV 5)

1 - No início do jogo, depois de ser apresentado no Guard Team, suba na plataforma quadrada com luzes vermelhas para ir ao andar seguinte

2 - Chefes: Leomon, V-Greymon e Toy Agumon. Com Waruseadramon, use seu golpe Ice Arrow para acertar os três adversários; com Lilmon, encha as vidas; e com Triceramon, só ataque

3 - Vá até o quadrado onde está escrito Exit para sair da dungeon. Você voltará ao Main Gate e ganhará seu próprio Digibeatle. Dê um nome ao carro!

Base

1 - Fale com os líderes das bases de Silver Cross, Blue Falcon e Black Sword. Depois ingresse no grupo que você achar melhor, conversando de novo com o respectivo líder. Se entrar no Silver Cross, você usará digimons do tipo vacina (como Agumon); no Blue Falcon, monstrinhos do tipo normal (como Patamon); e no Black Sword, do tipo vírus (como Demi Devimon). Por último, dê nome a seu parceiro digimon

Main Gate

1 - Fale com a moça para poder usar o Digibeatle e ir para Serial Hole (faça isso sempre que for a qualquer dungeon)

Serial Hole

Número de andares: 4
Novos digimons:
a) Piyomon (tipo: vacina – LV 1)
b) Snow Globlimon (tipo: vírus – LV 1)
c) Betamon (tipo: vírus – LV 1)
d) Gabumon (tipo: dado – LV 1)
e) Ganimon (tipo: dado – LV 1)
f) Bakumon (tipo: vacina – LV 1)

1 - Abra os baús para pegar itens

2 - Chefe: Wheelmon. Para detoná-lo facilmente, utilize pelo menos dois digimons no level 4. Golpeie o inimigo até ele cair, sem se preocupar com a vida

Base

1 - Converse com seu líder na base (Silver Cross, Blue Falcon ou Black Sword, conforme o grupo escolhido)

Resist Hole

Número de andares: 5
Novos digimons:
a) Goblimon (tipo: vírus – LV 2)

1 - Para passar por esse chão amarelado, é preciso equipar seu carro com pneus especiais. Caso ainda não tenha feito isso, dê a volta por outro lado para não ferrar seu carro!

2 - Chefes: Sukamon, Numemon e Demi Devimon. São necessários, no mínimo, dois digimons no level 8 para vencer. Detone primeiro Sukamon e depois Demi Devimon, pois ele solta uma magia que diminui seu MP. Então acabe com Numemon (é mole!) e, se precisar, use itens para encher seu HP

3 - Antes de sair, salve Angemon. Se quiser, fale com ele em Meridin Dome para ganhar 2000 Bit

Plotter Hole

Número de andares: 5
Novos digimons:
a) Tentomon (tipo: vacina – LV 2)
b) Toy Agumon (tipo: vacina – LV 2)

1 - Cuidado para não danificar seu Digibeatle no chão com explosivos! Aperte ○ para checar se há alguma armadilha na frente, principalmente na entrada de áreas ou em cruzamentos

2 - Chefe: Kokatorimon. Ele é bem resistente e tem uma magia de fogo bem poderosa. Será preciso ter três digimons, dois deles fortes (level 10), para que o inimigo se renda depois da terceira rodada. Então volte à base para receber novas ordens de seu líder ▶

Mapa Principal

1 - Digital City
2 - Boot Hole
3 - Plotter Hole
4 - Packet Hole
5 - Meridian Dome
6 - Serial Hole
7 - Regist Hole
8 - Prokish Hole
9 - Device Dome
10 - Dynamo Hole
11 - Shatoru Port
12 - Freeze Hole
13 - Supuru Hole
14 - Bagubagu Hole
15 - Buffer Hole
16 - Decode Hole
17 - Archive Port
18 - Argono Hole
19 - Old Hole
20 - Great Hole

Team Club

1 - Fale com Arcshull e pegue o item câmera. É necessário um espaço no carro para guardá-lo. Caso não tenha, esvazie o Digibeatle e fale de novo com Arcshull para pegar o item

Packet Hole

Número de andares: 6
Novos digimons:
a) Patamon (tipo: dado – LV 2)
b) Gotsumon (tipo: dado – LV 3)
c) Floramon (tipo: dado – LV 3)
d) Candlemon (tipo: dado – LV 3)
e) Metal Greymon (tipo: vacina – LV 21)

1 - Nesse local há uma armadilha que, quando você passa, seu radar explode e fica tudo escuro. Use o item para consertar o Digibeatle e lembre-se de apertar ○ antes de entrar em qualquer área para evitar esse problema

2 - Num dos andares você encontrará Metal Greymon. Siga-o!

3 - Para destruir essas barreiras amarelas, use o Magma Missile LV 1

4 - Para quebrar os blocos amarelos, use o Drill Missile LV 1. Se não tiver, apenas dê a volta

5 - Dê a câmera para capturar Metal Greymon, que está à esquerda no sexto andar, e sempre encha a vida após ser atacado por ele. Se estiver com dois digimons Champion no level 13 e outro monstrinho qualquer para ajudar, você derrotará Metal Greymon em três rodadas. Então capture-o, pois ele quebrará um bom galho durante o jogo

6 - Chefes: Centarumon, Gabumon e Starmon. Com Metal Greymon em seu time ficará fácil acabar com os chefes. Use o Hom Buster (Interrupt de Metal Greymon) para diminuir a força dos golpes dos inimigos e detone um monstrinho por vez, deixando Centarumon por último. Depois volte à base e fale com seu líder para ganhar o Coliseum Card (no meio da conversa, o mecânico de seu Digibeatle aparecerá). Saia do local

Dynamo Hole

Número de andares: 7
Novos digimons:
a) Gomamon (tipo: vacina – LV 3)
b) Penguinmon (tipo: vacina – LV 3)
c) Snow Agumon (tipo: vacina – LV 4)
d) Clear Agumon (tipo: vacina – LV 4)
e) Unimon (tipo: vacina – LV 11)

1 - É bom ter Magma Missiles, pois você vai precisar! Nas barreiras verdes, use o Magma Missile LV 2

2 - Chefes: Flarerizamon, Birdramon e Candlemon. Cuidado com o ataque de Birdramon, pois ele acerta todos de seu grupo de uma só vez! Detone primeiro os inimigos dos cantos e, contra Birdramon, use magias que atacam e diminuem a força dele (como a Hom Buster de Metal Greymon). Encha a vida sempre!

Prokish Hole

Número de andares: 7
Novos digimons:
a) Demi Devimon (tipo: vírus – LV 3)
b) Wheelmon (tipo: vírus – LV 3)
c) Kunemon (tipo: vírus – LV 3)
d) Dokunemon (tipo: vírus – LV 2)
e) Vegiemon (tipo: vírus – LV 11)
f) Woodmon (tipo: vírus – LV 11)
g) Otamamon (tipo: vírus – LV 4)
h) Siakomon (tipo: vírus – LV 4)

1 - Para quebrar os blocos verdes, use o Drill Missile LV 2

2 - Chefes: Gerimon, Kuwagamon e Okutamon. Detone Gerimon e Okutamon primeiro, porque os ataques deles são mais fortes e deixam você lento. Depois detone Kuwagamon

Team Club

1 - Passe na base para falar com o líder antes de seguir para Team Club e encontrar Ayumi (ela dirá algo sobre o equipamento roubado)

Meridin Dome

1 - Converse com Angemon, e ele falará sobre Ayumi. Saia e volte para falar com ele de novo: Angemon informará um novo local, o Buffer Hole

Buffer Hole

Número de andares: 8
Novos digimons:
a) Elecmon (tipo: dado – LV 5)
b) Drimogemon (tipo: dado – LV 11)
c) Palmon (tipo: dado – LV 4)

1 - No sétimo andar, encontre Ayumi e siga dirigindo o Digibeatle dela

2 - Chefes: Seebirdramon, Greymon e Toy Agumon. Essa batalha será mais fácil que as anteriores contra os Drimogemons. Estando com Metal Greymon e dois digimons Champion no level 15, não haverá problemas. Deixe Greymon por último!

3 - Continue seguindo e encontre Ayumi. Ela atacará você com Wirzamon, Seadramon e Cockatrimon. Você precisará de itens para encher vida e magias para recuperar-se da batalha anterior. Apenas tome cuidado com o ataque de Seadramon que atinge todos de seu grupo. Volte e fale com o líder da base

Device Dome

1 - Fale com Ayumi e com a cientista. Nesse ponto são vendidos os melhores itens do jogo: passe lá toda vez que avançar uma boa parte, pois coisas novas estarão disponíveis. Volte à base para falar com seu líder: ele dirá para você batalhar no Coliseum

Coliseum

1 - Fale com a recepcionista e pague 500 Bits para entrar no campeonato. Leomon guiará você e seu rival para dentro. Confira se você está com Metal Greymon e outros dois digimons Champion, e prepare-se para três batalhas consecutivas!

2 - Beltran, Linlinchao e Esmeralda serão seus adversários. Como não é permitido usar itens no Coliseum, detone os digimons com golpes fortes (caso seu MP esteja acabando, só defenda até recarregar). Após as batalhas, você subirá para o Rank 2. Pague a recepcionista para participar de mais três batalhas

3 - Yaruyaru, Ototatetsuna e Beltran serão os próximos oponentes. Detone Beltran primeiro e tome cuidado, pois ele usa o digimon Leamon, cuja magia faz você mesmo se acertar. Depois dessas batalhas você subirá para o Rank 3

Base

1 - Volte à base para falar com seu líder. Um guarda informará que a temida tropa Black Knights reapareceu. Na saída, seu rival conversará com você e irá junto para as dungeons

Main Gate

1/2 - Passe em Device Dome e compre o item Pegasus EG LV1. Fale com o cara que equipa seu Digibeatle e instale o item. Depois fale com o mecânico Maisto, que está logo abaixo, para ele fazer algumas mudanças em seu carro

Serial Hole

Número de andares: 6
Novos digimons:
a) Angemon (tipo: vacina – LV 11)
b) Leamon (tipo: vírus – LV 12)
c) Numemon (tipo: vírus – LV 11)
d) Tsukaimon (tipo: vírus – LV 5)
e) Yanmamon (tipo: dado – LV 12)

1 - Tome cuidado com os contra-ataques de Leamon e atenção para não ficar com seu status confuso. Detone Tsukaimon primeiro para que ele não provoque Leamon. Use itens para curar o status confuso ou espere o efeito passar

2 - Tome cuidado com os robôs que aparecem de cima, pois alguns fazem seus digimons ficarem incapazes de batalhar (aí você tem de sair da dungeon e começar tudo de novo). Equipe a arma R – Bagukoro L1 para detonar os robôs que roubam seus digimons. Para os outros robôs, use B – Bagukuro L1, H – Bagukuro L1 ou Z – Bagukuro L1

3 - Chefes: Darkrizamon, Bakemon e Deltamon. Utilize Metal Greymon (ainda ele!) e mais dois digimons Champion no level 14. Detone Bakemon primeiro, pois ele solta um ataque que deixa você confuso. Os outros dois inimigos têm ataques triplos, mas não se preocupe. Eles não vão nocauteá-lo!

Resist Hole

Número de andares: 7
Digimons da jornada:
a) Mushroomon (tipo: vírus – LV 5)
b) Devidramon (tipo: vírus – LV 12)
c) Gekomon (tipo: vírus – LV 13)
d) Sukamon (tipo: vírus – LV 11)
e) Red Vegiemon (tipo: vírus – LV 12)
f) Kuwagamon (tipo: vírus – LV 12)
g) Guardromon (tipo: vírus – LV 12)
h) Darkrizamon (tipo: vírus – LV 12)

1 - Encontre Beltran no sétimo andar. Ele estará hipnotizado e atacará você usando Vegiemon, Garurumon e Gabumon. A batalha é fácil: use ataques fortes de Metal Greymon e de outros dois digimons Champion (mais ou menos no level 18). Mais à frente, encontre o chefe, Dameda

2 - Chefes: Platina Sukamon, Waru Monzaemon e Nanimon. Detone rápido o Platina Sukamon para que ele não tenha tempo de usar a magia de confusão nos companheiros dele. Se o monstrinho fizer isso, você ficará com o status confuso a cada golpe que levar

Plotter

Número de andares: 7
Novos digimons:
a) Birdramon (tipo: vacina – LV 12)
b) Mojyamon (tipo: vacina – LV 12)
c) Ikakumon (tipo: vacina – LV 13)
d) Gururumon (tipo: vacina – LV 12)
e) Ranumon (tipo: vacina – LV 12)
f) Greymon (tipo: vacina – LV 12)
g) Shima Unimon (tipo: vacina – LV 12)

1 - Equipando seu Digibeatle com o radar, você poderá ver os robôs que caem do teto (nem todos) e as barreiras nos corredores

2 - Para desativar qualquer armadilha do robô (a que tem a sombra no chão), use o item Chou Bagukoro L1

3 - Chefes: Leamon, Devimon e Soulmon. Derrote Soulmon para não ter problemas com status confuso. Depois detone Devimon com cuidado, pois os ataques dele tiram MP, e, por último, arrase Leamon. Utilize Metal Greymon, um digimon Ultimate e outro Champion. Ao voltar à base para falar com o líder, seu rival conversará com você

Coliseum

1 - Pague 1500 Bits para a recepcionista e prepare-se para três lutas

2 - Esmeralda, Arcshull e Linlinchao serão seus adversários. O mais difícil é Arcshull, pois ele usa o digimon Seabirdramon, que tem ataques triplos fortes. Acabe com ele o mais rápido possível! Vencendo o trio você subirá para o Rank 4 (Normal Team). Fale de novo com a recepcionista para mais três batalhas (pague 2000 Bits)

3 - Os próximos adversários serão Buybuy, Krongunder e Yaruyaru. Detone primeiro Bakemon, de Kroungunder; depois o Tyranomon e o Monochromon de Yaruyaru. Você subirá para o Rank 5 (Elit Team)

Device Dome

1 - Fale com o cientista que está bem embaixo do carro. Ele mandará você pegar Yanmamon (em Serial Hole, parece um pernilongo), Siakomon (em Prokish Hole, parece uma ostra) e Ikakumon (em Plotter Hole, parece um leão-marinho). Uma boa tática para conseguir Ikakumon, que está no grupo de Birdramon, é dar presentes quando eles estiverem presos entre os blocos, assim não avançarão em você. Fale de novo com o cientista

Base

1 - Volte à base para falar com o líder, e seu mecânico aparecerá de novo. Siga para Device Dome e converse de novo com o cientista, que está na sala de transformação de digimons. Ele mandará você pegar três tipos de DNA

Meridin Dome

1/2 - Fale com Angemon. Depois entre nas portas do lado e converse com Garurumon e Clockmon para pegar os DNA deles. Ao falar com Clockmon, dê a ele o item Game CD. Depois fale de novo com Angemon

Device Dome

1 - Fale com Ayumi para pegar outro DNA e leve todas as amostras para o cientista. Volte à base, fale com o líder e prepare-se para novas missões

Packet Hole

Número de andares: 8
Novos digimons:
a) Kokatorimon (tipo: dado – LV12)
b) Akatorimon (tipo: dado – LV 12)
c) Centarumon (tipo: dado – LV 12)
d) Igamon (tipo: dado – LV 12)
e) Sand Yanmamon (tipo: dado – LV 12)
f) Wizardmon (tipo: dado – LV 13)
g) Nise Drimogemon (tipo: dado – LV 13)

1 - Você terá de equipar melhor seu carro para passar pelo chão roxo

2 - Chefes: Clockmon, Tankmon e Drimogemon. Concentre seus ataques em Clockmon para detoná-lo logo, pois ele interrompe seu ataque. Depois acabe com Tankmon. Os adversários são bem resistentes e a luta, demorada! É bom ter três digimons Ultimate e itens de encher HP e MP. Aliás, esses itens serão indispensáveis em todas as batalhas daqui pra frente!

Prokish Hole

Número de andares: 9
Digimons da jornada:
a) Flymon (tipo: vírus – LV12)
b) Platina Sukamon (tipo: vírus – LV 12)
c) Devimon (tipo: vírus – LV 13)
d) Ogremon (tipo: vírus – LV 13)
e) Nanimon (tipo: vírus – LV 11)
f) Bakemon (tipo: vírus – LV 13)
g) Ice Devimon (tipo: vírus – LV 14)
h) Hyogremon (tipo: vírus – LV 13)
i) Tankmon (tipo: dado – LV 14)
j) Meramon (tipo: dado – LV 14)
k) Clockmon (tipo: dado – LV 13)

1 - Muitos Devimons e companhia estarão antes do chefe. Se você não tiver muito HP e MP, fuja deles!

2 - Chefes: Devidramon, Skull Greymon e Dark Tyranomon. Vá com tudo pra cima de Devidramon e de Skull Greymon. Se tiver magias Interrupt (Hom Buster de Metal Greymon), use e abuse para não perder muita vida!

File City

1 - Jijimon's House
2 - Item Shop
3 - Mechanic Factory
4 - Saída

Dynamo Hole

Número de andares: 9
Novos digimons:
a) Kabuterimon (tipo: vacina – LV 12)
b) Seabirdramon (tipo: vacina – LV 13)
c) Yukidarumon (tipo: vacina – LV 12)
d) Tailmon (tipo: vacina – LV 12)
e) Pidomon (tipo: vacina – LV 12)
f) Puidramon (tipo: vacina – LV 13)
g) Leomon (tipo: vacina – LV 13)
h) Garurumon (tipo: vacina – LV 13)

1 - Nesse ponto há muitas bombas. Desvie com cuidado

2 - Chefes: Airdramon, Garudamon e Yanmamon. Você vai precisar de digimons bem desenvolvidos, ou seja, fundidos cinco vezes (no mínimo) e com a possibilidade de virarem Ultimates. Itens de encher HP e MP também serão úteis, pois os adversários atacam forte, principalmente Garudamon. No final, volte à base

Team Club

1 - Encontre Esmeralda e bata um papo com ela

Device Dome

1 - Fale com Ayumi. Ela dirá que precisa de um Tankmon para arrumar o robô que encontrou

Prokish Hole

1 - Capture o Tankmon que está no último andar. Dê a ele vários Game CD e depois derrote-o

Device Dome

1 - Dê o Tankmon a Ayumi para ganhar o EXP Chip de brinde (com 1000 de experiência)

Base

1 - Fale com Lakita. Ele dirá para você ajudar Beltran e Linlinchao em Buffer Hole, pois estão correndo perigo

Buffer Hole

Número de andares: 10
Novos digimons:
a) Monochromon (tipo: dado – LV 13)
b) Tyranomon (tipo: dado – LV 13)
c) Mori Shellmon (tipo: dado – LV 13)
d) Searamon (tipo: dado – LV 13)
e) Tsutidarumon (tipo: dado – LV 13)

1 - Utilize apenas digimons Ultimate, senão você vai levar um coro! Encontre o Digibeatle de Linlinchao lá embaixo. Na batalha, ela usará Leamon, Monzaemon e Igamon. Monzaemon solta uma magia que deixa todos os digimons do tipo vírus com o ataque e defesa fracos. Se você tiver um digimon tipo vírus, trate de derrotar esse adversário logo. Caso não tenha, deixe que ele continue usando a magia para enfraquecer o próprio Leamon (do grupo dele). Aí vai ser moleza!

2 - Siga em frente e encontre Beltran, que estará hipnotizado de novo no Digibeatle e usará Digitamamon, Deramon e Tankmon. Acabe com Digitamamon primeiro para que ele não encha a vida de ninguém. Siga em frente e encontre os chefes da dungeon

3 - Chefes: Mamemon, Metal Mamemon e Guardromon. Cuidado com os contra-ataques de Mamemon e Metal Mamemon. É bom usar apenas a magia Hom Missile (a Interrupt de Metal Greymon)

Base

1 - Converse com Lakita na entrada e depois entre na sala da direita para falar com Beltran e Linlinchao

Archive Port

1 - Logo na entrada, converse com Ben Oldman e pegue a carta para enfrentá-lo na dungeon

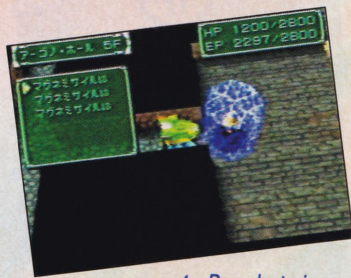
Old Hole

Número de andares: 1

1 - Chefes: Centarumon, Metal Mamemon e Meramon. Interrompa o golpe de Metal Mamemon usando o Hom Missile (é preciso diminuir a força do golpe dele). Enquanto isso, detone os digimons dos lados com golpes fortes de seus outros monstrinhos. Volte para Archive Port, converse com Ben Oldman de novo e vá para a base falar com seu líder

Argono Hole

Número de andares: 11
Novos digimons:
a) Seadramon (tipo: dado – LV 14)
b) Shellmon (tipo: dado – LV 14)
c) Flarerizamon (tipo: dado – LV 13)
d) Airdramon (tipo: vacina – LV 14)
e) Lukamon (tipo: vacina – LV 14)
f) Deltamon (tipo: vírus – LV 14)
g) Cyclomon (tipo: vírus – LV 14)
h) Soulmon (tipo: vírus – LV 14)
i) Pixiemon (tipo: data – LV 21)
j) Togemon (tipo: data – LV 13)
k) Icemon (tipo: data – LV 13)
l) Vedamon (tipo: vírus – LV 21)
m) Okutamon (tipo: vírus – LV 14)
n) Gerimon (tipo: vírus – LV 14)

Digimon
DIGITAL MONSTERS

1 - Para destruir as barreiras azuis, use o Magma Missile L3

2 - Chefes: Etemon, Jureimon e Ogremon. Dessa vez, Dameda estará mais forte. Detone rápido Etemon, adversário cuja magia faz seu digimon ficar sem vontade de atacar. A dica é utilizar digimons Ultimate no level 25

Base

1 - Siga para a base, e você será automaticamente levado para Archive Port. Então volte para cá de novo

Decode Hole

Número de andares: 12
Novos digimons:
a) Andromon (tipo: vacina – LV 14)

1 - Encontre o Dameda no 11º andar. Ele atacará com Kabuterimon, Pinokimon e Red Vegiemon. Detone Kabuterimon primeiro, pois ele interrompe seus golpes e pode irritá-lo muito. Aí vai ficar fácil

2 - Encontre Kreamzon no último andar e enfrente-o com pelo menos um digimon tipo data. O adversário vai usar X Tyranomon, Skullmon e Deltamon. Detone X Tyranomon primeiro, pois ele pode desativar seus melhores golpes. Skullmon solta magia que atinge digimons tipo vacina e, por isso, acaba se autodestruindo

3 - Chefes: Cyclomon, Vedamon e Taskmon. Eles são bem resistentes, mas não têm golpes fortes. Acabe com o trio e aproveite para recuperar HP e MP perdidos na batalha anterior

Opções de Ataque e Batalha

Nas batalhas, você pode atacar, usar itens e fugir. Se escolher o ataque, você ainda poderá optar entre movimentos como golpear, contragolpear, interromper (o movimento do inimigo) e usar habilidade especial. O ataque mais eficaz é o de interromper, pois você pode acertar o adversário e deixá-lo fraco, função muito útil até o fim do jogo. A opção de habilidade especial serve para usar magias de encher vida e melhorar status, por exemplo. Mas nem sempre todas as opções estarão disponíveis: será preciso batalhar bastante para conquistar os ataques

Kanel Zone

1 - Shatoru Point
2 - Koa Tower
3 - Kaos Tower

Base

1 - Fale com seu líder e com Ben Oldman

Meridian Dome

1 - Fale com Angemon. Um digimon aparecerá e baterá papo com vocês

Coliseum

1 - Converse com Leomon e depois pague 2500 Bits para a recepcionista inscrever você em outro torneio

2 - Seus adversários serão Beltran, Ototatetsuna e Arcshull. Utilize pelo menos dois digimons Ultimate no level 25 para não ter problemas. O Gerimon de Ototatetsuna será o mais resistente: concentre seus ataques nele antes de detonar os outros. Você subirá para o Rank 6 (Comand Team). Pague mais 3000 Bits para lutar de novo

3 - Agora é a vez de Buybuy, Linlinchao e Krongunder. Contra o primeiro, use apenas golpes Interrupt (Hom Missile), pois os Mamemons dele dão Counters muito fortes. Contra Linlinchao, o que importa é derrotar Etemon rápido. Então você subirá para o Rank 7 (Great Team)

Team Club

1 - Fale com Ototatetsuna. Ela dirá que um digimon, que foi para Digimon Center, perguntou por você

Digimon Center

1 - Encontre o digimon e pegue a Chip Key

Archive Port

1/2 - Leve a Chip Key para Ben Oldman. Você irá para outra ilha, a File City. Curta a animação e depois entre na cidade. Tyranoshishou vai impedir sua passagem e querer enfrentá-lo. Siga para Rex Hole

3 - Chefes: Bakemon, Phantomon e Devidramon. Detone Bakemon rápido porque ele deixa você confuso. O resto é moleza, mas vale ter remédio contra status confuso

Capturando Digimons

Compre presentes dos vendedores que ficam nas bases e entre no menu para guardar esses itens no Digibeatle. Quando estiver na dungeon, perto de um digimon, aperte □ e depois ○. Um menu com os presentes aparecerá. Selecione um item e dê o mesmo para o digimon várias vezes, até que o coração dele fique grande. Então vença a batalha contra o monstrinho para capturá-lo. São cinco tipos de presentes: A, B, C, D e E. O melhor é o do tipo A, pois com apenas um dele você consegue pegar digimons poderosos. No início do jogo, porém, você contará apenas com presentes do tipo E e D, que atraem digimons fraquinhos. E você ainda terá de oferecer vários desses itens para conseguir capturá-los

Rex Hole

Número de andares: 2

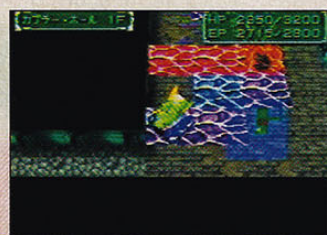
1 - Encontre Tyranoshishou no último andar e utilize seus ataques mais fortes para vencê-lo facilmente. Volte para a cidade da ilha, fale com Tyranoshishou de novo e siga para a nova dungeon

Kapula Hole

Número de andares: 13

Novos digimons:

a) Skull Greymon (tipo: vírus – LV 22)
b) Megadramon (tipo: vírus – LV 22)
c) Taskmon (tipo: vírus – LV 15)
d) Gigadramon (tipo: vírus – LV 22)
e) Dark Tyranomon (tipo: vírus – LV 15)

1 - Para detonar o bloco rosa, use o Drill Missile LV4

2 - Equipando seu Digibeatle com a roda especial, você não morrerá mais no chão roxo

Mimudo Hole

Número de andares: 14

Novos digimons:

a) Starmon (tipo: normal – LV 15)
b) Pampmon (tipo: normal – LV 22)
c) J Mojyamon (tipo: normal – LV 15)
d) Metal Greymon (tipo: vacina – LV 22)
e) Deramon (tipo: normal – LV 22)
f) Mamemon (tipo: normal – LV 22)
g) Digitamamon (tipo: normal – LV 22)
h) Giromon (tipo: vacina – LV 22)
i) War Garurumon (tipo: vacina – LV 22)
j) Garudamon (tipo: vacina – LV 23)
k) Monzaemon (tipo: vacina – LV 23)
l) Phantomon (tipo: vírus – LV 23)
m) Waru Monzaemon (tipo: vírus – LV 23)
n) X Tyranomon (tipo: vírus – LV 23)
o) Turtlemon (tipo: vacina – LV 14)
p) Insekimon ((tipo: normal – LV 23)
q) Okuwamon (tipo: vírus – LV 23)
r) Gabemon (tipo: vírus – LV 23)
s) Etemon (tipo: vírus – LV 23)
t) Triceramon (tipo: normal – LV 23)
u) Blue meramon (tipo: normal – LV 23)
v) Lilimon (tipo: normal – LV 23)
x) Ultra Kabuterimon (tipo: vacina –LV 23)
y) Tyranoshishou (tipo: vacina – LV 23)
z) Air Lobuidramon (tipo: vacina – LV 23)

1 - Não é possível destruir as rochas vermelhas ainda. Dê a volta

2 - Para detonar a barreira roxa, use o Magma Missile LV 4

3 - Chefes: Kiwimon, Pampmon e Woodmon. Pampmon é o mais perigoso, pois tem ataques triplos. Acabe com ele primeiro e depois detone rápido Woodmon, antes que ele sugue sua vida!

Shisuado Hole

Número de andares: 13

Não tem novos digimons

1 - Quando não tiver jeito, passe por cima do chão vermelho

2 - Chefes: Meramon, Death Meramon e Flarerizamon. Death Meramon tem ataques triplos, mas não muito fortes. De qualquer forma, detone esse digimon primeiro para economizar HP. Tenha no máximo quatro itens de encher HP para todos do grupo (HP Driver LV 2). Após a luta, você ganhará um item

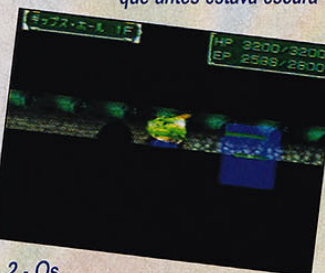
Device Dome

1 - Fale com a cientista e mostre o item que você pegou. Ela construirá um novo radar que servirá para a dungeon seguinte

Gipusu Hole

Número de andares: 13

Não tem novos digimons

1 - Como a cientista melhorou seu radar, você conseguirá ver essa sala, que antes estava escura

2 - Os corredores têm muitos buracos, portanto é bom carregar alguns itens, principalmente o R – Bagukoro

3 - Chefes: Ikakumon, Zudomon e Turtlemon. Detone Turtlemon primeiro. Se você derrotar outro adversário, ele vai ficar enchendo o HP sem parar. O resto será moleza (estando, no mínimo, com digimons de level 27)

4 - Suba à direita e salve Jijimon

Jijimon's House

1 - Fale com ele, saia e depois volte para conversar de novo. Jijimon dirá para você pegar três anéis. Quando estiver saindo da cidade, haverá um terremoto. Tyranoshishou mandará você checar o que aconteceu

2 - Fale com Jijimon de novo. Dessa vez, uma garota estará com ele. Atualize seus itens nas lojas e continue

Ribabu Hole

Número de andares: 15

Novos digimons:

a) Metal Tyranomon (tipo: vírus – LV 24)
b) Nanomon (tipo: vírus – LV 24)
c) Marin Devimon (tipo: vírus – LV 24)
d) Dagomon (tipo: vírus – LV 24)
e) Waru Seadramon (tipo: vírus – LV 24)

1 - Capture os digimons que estão presos nas pedras

2 - Chefes: Triceramon, Kaos Greymon e Anomarokarimon. Acabe com Triceramon, pois ele dá força para Kaos Greymon. Se você estiver com três digimons Ultimate no level 27, está beleza! Pegue o primeiro anel

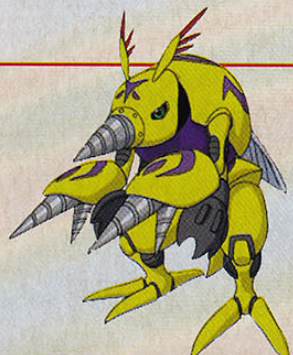
Baiasu Hole

Número de andares: 15

Novos digimons:

a) Vamirimon (tipo: normal – LV 24)
b) Brosamon (tipo: normal – LV 23)
c) Mega Seadramon (tipo: normal – LV 24)
d) Anomarokarimon (tipo: normal – LV 23)
e) Burikimon (tipo: normal – LV 24)

1 - Utilize mísseis para quebrar as barreiras

2 - Será preciso enfrentar vários Mega Seadramons, Anomarokarimons e Burikimons antes dos chefes

3 - Chefes: Megadramon, Kaos Seadramon e Gigadramon. Derrote Megadramon primeiro. Depois acabe com Gigadramon (é moleza), deixando Kaos Gigadramon por último, pois ele tem ataques triplos muito fortes (use itens para encher HP). Mesmo com três digimons Ultimate no level 27, você terá trabalho! Pegue o segundo anel

Noizu Hole

Número de andares: 15

Novos digimons:

a) Panjamon (tipo: vacina – LV 24)
b) Angeumon (tipo: vacina – LV 24)
c) Zudomon (tipo: vacina – LV 24)
d) Hoemon (tipo: vacina – LV 24)

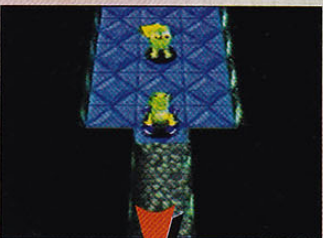
1 - O local está cheio de Airdramon, Lucamon e Puidomon, mas eles fogem. Ache logo o bloco para ir aos outros andares

2 - Encontre Beltran no 8º andar e enfrente-o. Ele usará Digitamamon, Okuwamon e Igamon. Tome cuidado com o ataque de Digitamamon, que pode deixar você confuso e diminuir sua força de ataque e defesa. Depois é a vez de Okuwamon (ele usa magia que diminui sua defesa) e Igamon. Fique esperto com o Counter do último monstrinho e use o Interrupt para acertá-lo

3 - Ainda no 8º andar, encontre Linlinchao e enfrente-a. Ela usará Deramon, Monzaemon e Starmon. Derrote Monzaemon primeiro e, logo em seguida, Deramon

4 - Encontre Arcshull no 11º andar. Ele estará com Angeumon, Holy Angeumon e Garudamon. Detone Angeumon antes

5 - No mesmo andar, encontre Buybuy. Ele estará com Pixiemon, Lilimon e Burosamon. Detone Pixiemon primeiro para que ele não deixe você confuso

6 - Procure então Krongunder, que está com Phantomon, Vandemon e Vedamon. Detone Vedamon primeiro e Vandemon por último

Digievolução

Para digievoluir seus personagens, é preciso participar de várias batalhas para ganhar experiência e aumentar o LV (level) deles. Um digimon Rockie, por exemplo, só se digievolui para Champion se estiver, no mínimo, no LV 11. Um Champion só vira Ultimate se estiver no LV 21. E um digimon Ultimate só vai para Metal quando estiver, no mínimo, no LV 31. Fale com os doutores das bases e escolha a primeira opção para evoluir

7/8 - No 14º andar, um sapo vai enfrentá-lo com dois Gekomon e um Shogun Gekomon. Acabe com os Gekomons normais para não ficar confuso. E não estranhe se Shogun Gekomon começar a encher sua vida!

9 - Chefes: Giromon, Kaos Piyemon e Andromon. Detone os digimons dos cantos, pois eles soltam magias triplas. Depois acabe com Piyemon. Não se esqueça de utilizar os itens de HP e MP e de pegar o terceiro anel

Jijimon's House

1 - Fale com Jijimon para informar-se sobre o local da dungeon

Kurasta Hole

Número de andares: 16
Novos digimons:
a) Death Meramon (tipo: normal – LV 25)
b) Metal Mamemon (tipo: normal – LV 25)
c) Manmon (tipo: vacina – LV 25)
d) Holy Anjeumon (tipo: vacina – LV 24)
e) Juleimon (tipo: vírus – LV 24)
f) Tekamon (tipo: vírus – LV 25)
g) Shogun Gekomon (tipo: vírus – LV 25)

1 - Cuidado com os baús: eles podem explodir seu Digibeatle e fazer você perder o radar. Carregue itens de conserto para eventuais problemas!

2 - No 16º andar, o último, encontre o vilão Kreamzon e seus comparsas Vandemon, Venom Vandemon e Pampmon. Todos têm ataques triplos. A melhor coisa é detonar um por vez e ir enchendo a vida. Ataque primeiro Pampmon e por último Venom Vandemon. Depois você terá de caminhar num longo corredor com vários pisos vermelhos. É bom ter itens de carregar o HP do Digibeatle

3 - Chefe: Kaos Road. Vá com tudo pra cima dele e só use golpes poderosos. Cuidado, pois às vezes Kaos Road usa ataques duas vezes seguidas. Depois fale com Jijimon em Jijimon's House. Ele vai agradecer a você por ter salvo a ilha. Volte à base para falar com seu líder

Main Gate

1 - Peça para o mecânico melhorar seu carro

Supuru Hole

Número de andares: 17
Novos digimons:
a) Pukumon (tipo: vírus – LV 31)
b) Vandemon (tipo: vírus – LV 26)
c) Gran Kuwagamon (tipo: vírus – LV 32)

1 - Encontre um membro da Black Knight no 7º andar. Mugendramon, Piyemon e Digitamamon serão seus oponentes. Detone todos facilmente!

2 - Passe no meio das bombas para não ser ferido e lembre-se de pegar os baús com itens. Eles serão úteis na batalha contra Dameda mais pra frente

3 - No 12º andar, encontre outro membro da Black Knight, que vai lutar com Metal Tyranomon, Voltmon e Guardmon. Tome cuidado apenas com os golpes triplos de Voltmon

4 - Chefes: Waru Monzaemon, Etemon e Kaabemon. É Dameda novamente! O essencial é usar pelo menos dois digimons tipo vacina para não ser afetado pela magia de Waru Monzaemon. Os outros adversários vão soltar magia para confundir você, mas o efeito será fraco. Use itens para diminuir a defesa de digimons tipo vírus

Main Gate

1 - Você vai esbarrar com um cara que parece familiar, e Estina estará junto. Então saia

Coliseum

1 - Nesse ponto, o cara misterioso irá se revelar: é Dameda!

Team Club

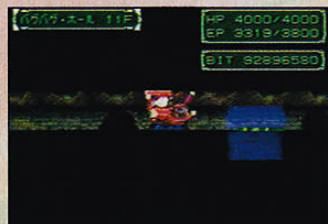
1/2 - Encontre Dameda, e ele dirá que colocou uma bomba na cidade. Quando Estina disser que o explosivo já foi desativado, Dameda tentará fugir e será preso. Vocês automaticamente irão para Device Dome. Estina reencontrará o robô Gaia de Ayumi. Então vá para a base falar com seu chefe

Bagubagu Hole

Número de andares: 17
Novos digimons:
a) Skull Manmon (tipo: normal – LV 25)

1 - Você pode pular essa área, mas vá até lá apenas para completar a fase. Coloque o direcional bem na diagonal para passar entre as bombas e sombras

2 - Encontre o membro da Brad Knight no 7º andar. Seus inimigos serão Hogremon, Zudomon e Icemon. Detone Hogremon e Icemon logo em seguida

3 - Encontre outro membro da Brad Knight no 11º andar. Os oponentes serão Death Meramon, Birdramon e Blue Meramon. Detone os monstrinhos dos cantos (primeiro Death Meramon) e depois Birdramon

4 - Os corredores estão cheios de robôs que caem do teto. Fique esperto e tenha sempre itens para desarmar armadilhas

5 - Mais à frente há outro membro da Black Knight. Ele lutará com Tokemon, Ultra Kabuterimon e Woodmon. Derrote Tokemon e depois Ultra Kabuterimon. Então concentre seus ataques em Woodmon para que ele não encha a própria vida

6/7 - Chefes: Gabemon, Gran Kuwagamon e X Tyranomon. Pela última vez, detone Dameda. Use golpes Interrupt para detonar X Tyranomon primeiro, pois ele pode deixar você sem alguns ataques

Freeze Hole

Número de andares: 18
Novos digimons:
a) Voltmon (tipo: normal – LV 32)

1 - Use o Magma Missile LV 5 para destruir a barreira vermelha

2 - Use o Drill Missile LV 5 para detonar as rochas

3 - Chefe: Neo Kreamzon (fusão de Kreamzon e Kaos Road). O adversário é muito forte e interrompe seus golpes o tempo todo! Quando Neo Kreamzon usar o veneno, cure-se com item ou magia. Se você levar um golpe nesse estado, o dano será grave

Base

1 - Volte à base e converse com seu líder. Ele dirá para você ir ao Coliseum de novo para participar de campeonatos

Coliseum

1 - Pague 3500 Bits para a mulher. Seus próximos adversários serão Buran Waisuman, Kiruri Beito e Zudokan. Tome mais cuidado com Waru Monzaemon, de Kiruri Beito, pois ele diminui temporariamente sua força de ataque e defesa. Vencendo todos você irá para o Rank 8 (Road Team). Pague 4000 Bits para lutar de novo, mas tenha o dobro de cuidado. Dessa vez, você irá enfrentar os líderes das bases, incluindo a sua!

2 - Skull: Wheelmon, Pinokimon, Demi Devimon. Derrote primeiro Pinokimon, o mais forte da turma. Quando o último adversário estiver quase morrendo, use o Guard para recuperar energia

3 - Bandal: Metal Mamemon, Mamemon e Prince Mamemon. Use apenas Interrupt, mas ataque um pouco Metal Mamemon para detoná-lo mais rápido. Ele aumenta a defesa dos aliados. Não se esqueça de recarregar MP e HP no final!

4 - Cecília: Jijimon, Holy Dramon e Marin Angemon. Você terá de derrotar todos em uma tacada só! Use a magia Interrupt no Holy Dramon para diminuir os danos da magia tripla dele e então acertá-lo. Golpeie Jijimon até ele ficar com pouca vida e depois Marin Angemon. Quando todos estiverem quase morrendo, acerte um golpe em cada digimon. Depois de subir para o Rank 9 (tornando-se Silver Champion), vá até a base, fale com os líderes e atualize todos os seus itens

Shyatoru Boat

1 - Use a nave e vá pro espaço para curtir outra cena de computação gráfica! É demais!

Koa Tower

Número de andares: 24
Novos digimons:
a) War Greymon (tipo: vacina – LV 32)
b) Relakuru Kabuterimon (tipo: vacina – LV 33)

1 - Nessa área há todo tipo de digimons, desde o mais fraco até o mais forte. Aproveite para ganhar experiência

2 - Nos primeiros 12 andares, será fácil teletransportar-se de um pavimento a outro (as áreas são pequenas)

3 - Equipe-se, pois dessa vez será possível passar pelo chão vermelho!

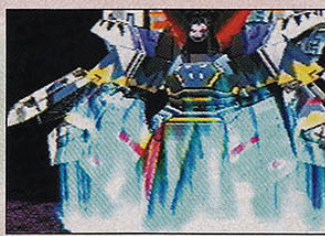
4 - Chefe: ?????. Ele não tem apenas ataques triplos muito fortes, como também aumenta a própria defesa. Use um digimon para interromper o golpe dele e ataque com os demais. Encha a vida sempre que necessário

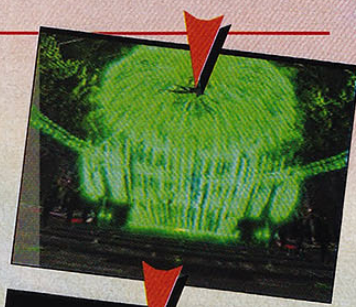
Kaos Tower

Número de andares: 20
Novos digimons:
a) Holy dramon (tipo: vacina – LV 34)
b) Hououmon (tipo: vacina – LV 34)
c) Metal Garurumon (tipo: normal – LV 34)
d) Griffonmon (tipo: normal – LV 34)
e) Metal Seadramon (tipo: normal – LV 34)
f) Puleshiomon (tipo: normal – LV 34)
g) Pinokimon (tipo: vírus – LV 34)
h) Mugendramon (tipo: vírus – LV 34)

5 - É bom ter mísseis com você, pois eles serão fundamentais

6 - Seus digimons podem cair do carro se você pisar num buraco invisível (ou bater numa barreira). Enquanto anda, use três digimons fracos que você tem no estoque e, quando for lutar, troque por três fortes. Assim você tem menos chances de perder seus monstrinhos mais poderosos

7 - No último andar, prepare-se para enfrentar Gaia, o chefão final!!! Pegue muitos itens para recuperar HP e MP

8 - Chefão: Gaia (1ª forma). Tome cuidado com o contra-ataque dele. Use o Interrupt com um digimon e ataque com os demais monstrinhos

9 - Chefão: Gaia (2ª forma). De cara, detone a mão direita do chefe para que ele não diminua a força dos golpes de seus digimons. Faça o mesmo com a mão esquerda. Enquanto isso, deixe um de seus monstrinhos usando o Interrupt para diminuir a força dos golpes do corpo de Gaia. Concentre-se para acertá-lo e boa sorte!

10/11/12 - Parabéns! Curta o final e aproveite para conseguir os digimons que faltavam para você. Ah! Não deixe também de dar uma espiada na dungeon secreta (Great Hole) que apareceu no meio do primeiro mapa! Lá você vai ganhar uma boa experiência e alguns outros digimons, como o Omegamon. São infinitos andares!

Digifusão

Fale com os doutores das bases e escolha a segunda opção para fundir seus digimons. Esse processo é muito importante para a evolução dos monstrinhos, pois todos eles deixam de ganhar experiência quando chegam num limite. Só que, fundindo dois digimons, esse limite será expandido. Por exemplo: treine um Agumon até o level 11 e o evolua para Greymon. Depois treine esse Greymon até o level 13. Você perceberá que ele não ganha mais experiência nem passa para o level 14. Mas, se fundido com outro digimon (deve ser um Champion ou mais forte), ele voltará a ser Agumon (ou outro Rockie, dependendo do monstrinho com o qual você o fundiu) e você poderá treiná-lo novamente. Não esquecendo de evoluí-lo no level 11 para Greymon, seu novo monstrinho só deixará de ganhar experiência no level 15. Resumindo: a cada fusão, seu digimon aumenta dois levels. Você deve realizar esse processo para poder digievoluí-lo para digimons Ultimate e Mega. E o bom é que o monstrinho fundido pode usar os golpes de seus ancestrais e fica cada vez mais poderoso. Para saber quantas vezes você fundiu um certo digimon, olhe o JP no menu de especificações dos monstrinhos com os doutores. Você também pode fundir um digimon sem ele ter chegado ao limite de sua experiência, mas dessa forma ele não progredirá em relação ao level. Apenas aumentará o JP! De qualquer forma, isso não é ruim, pois quanto mais JP, mais o digimon evoluirá. Exemplo: um Greymon, que com 0 a 5 JP evolui para Metal Greymon, pode virar um Master Tyranomon se tiver de 6 a 8 JP. Repare que os dois monstrinhos evoluídos são digimons Ultimate, mas diferentes

Relação de fusão:

Champion + Champion = Rookie
Ultimate + Champion = Rookie
Mega + Champion = Rookie
Mega + Mega = Ultimate
Mega + Ultimate = Champion
Ultimate + Ultimate = Champion

Alien

Dois séculos depois de sua última aventura, a tenente Ellen Ripley volta à vida, meio humana e meio alien, e vai ter de encarar uma série de criaturas monstruosas a bordo de uma nave espacial

Duzentos anos depois dos acontecimentos de **Alien 3**, a tenente Ellen Ripley está de volta em **Alien Resurrection**. O game da Fox Interactive é baseado no filme de mesmo nome, no qual a personagem de Sigourney Weaver volta ao mundo dos vivos como um clone, a partir do DNA de uma amostra de sangue. Só que o DNA da moça foi misturado ao da Rainha Alien, fazendo com que a tenente ganhe um poder assustador. Isso não é novidade para quem assistiu ao filme da Fox. Em relação aos jogos de ação em primeira pessoa que existem hoje no mercado, o título também não inova muito. Você jogará como Ripley e contará com oito tipos de armas diferentes para enfrentar um monte de inimigos aliens ao longo de dez fases. Prepare-se, pois no final de tudo você ainda terá de encarar o chefão dos monstrengos! Os gráficos, apesar de escuros, estão muito legais e criam o clima assustador a bordo da nave em que a ação se desenrola. O som deixa um pouco a desejar, a não ser pelos ótimos efeitos. O mesmo vale para os controles, meio complicados. Só que, para os fãs do gênero e da série, **Alien Resurrection** é diversão garantida!

Alien Resurrection

Ação — **8.0**

Fox Interactive

CONTROLE	7
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	8
SOM	8

1 Jogador - Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
O enredo, bastante interessante, é igual ao do filme

▼ **PONTO FRACO**
O controle é um pouco complicado

Resurrection

Fase 1 Detection Block Aplha

1 - Pegue o cartão nessa sala e utilize-o para abrir a porta (R1)

2 - Vá até essa sala e siga em frente, mas tome cuidado com as descargas elétricas!

3 - Chegando a essa área, desça a escada

4 - Pegue o cartão e a arma que estão na parte de baixo

5 - Use o cartão para abrir essa porta e continue em frente

6 - Mate todos os soldados. Atenção: o último está com o cartão da porta!

7 - Pegue outro cartão nessa sala. Ele servirá para abrir a porta que está logo à frente

8 - Abra a porta e entre

Comandos Gerais

- ○ - usar itens
- X - atirar
- △ - inverter a visão (180º)
- Select - agachar
- R1 - recarregar armas
- R2 - dar passo à direita
- L2 - dar passo à esquerda
- R1 + direcional - mudar visão
- R1 ou R2 + ○ - mudar itens
- L1 ou L2 + ○ - mudar armas

Armas do Jogo

Shotgun

Arma muito eficiente quando usada de perto

Pistol

É a primeira arma do jogo e a mais simples

Rocket Launcher

Uma das armas mais fortes do jogo. É muito boa para acertar de longe

Grenade Launcher

Esse lança-granadas é muito bom para matar vários aliens de uma vez

Pulse Rifle

A Pulse Rifle dá vários tiros de uma só vez

Electric Gun

A Electric Gun é a arma mais forte do jogo. Ela lança rajadas elétricas

Laser

É uma arma muito poderosa, que lança tiros de laser a longa distância

Flamethrower

O lança-chamas é bom para matar os aliens que tiram seu oxigênio

Itens de Ripley

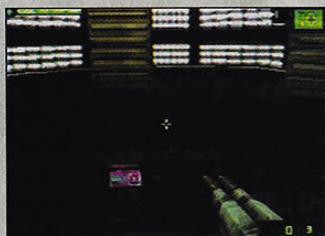
Med Kit

O kit médico está em quase todas as salas e serve para recuperar sua energia

Munição

Você só consegue pegar a munição das armas que já tiver coletado

Portable Autodoc Unit

Esses itens, que podem ser encontrados em diversas salas do jogo, servem para você matar o alien que suga seu oxigênio. Colete tantos quanto puder!

9 - Siga em frente e pegue mais um cartão nessa sala

10 - Ele servirá para abrir essa porta

11 - Siga até o computador e aperte R1 para terminar a fase

1 - Atire nas caixas e continue

2 - Detone essa caixa e entre no túnel, apertando Select para agachar

3 - Entre nessa sala e siga em frente

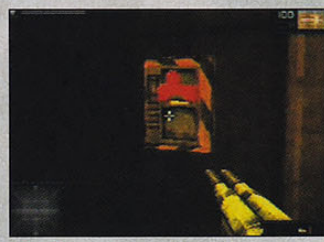
4 - Suba a escada

5 - Vá em frente e acione o computador para abrir a porta

6 - Entre no compartimento que antes estava fechado e siga adiante

7 - Nessa área, gire a manivela (R1)

8 - Ao encontrar a escada, desça

9 - Cuidado com o gás dessa sala! Vire à direita e gire a manivela

10 - Siga até a próxima sala e acione a chave indicada na foto

11 - Nesse ponto, suba a escada e gire a manivela

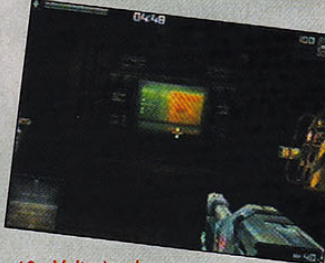
12 - Quando chegar a essa parte do jogo, você terá de procurar quatro detonadores

13 - O primeiro deles está nessa sala

14 - Volte e desça a escada. O segundo detonador estará logo à sua frente

15 - Para conseguir o terceiro, suba a escada

16 - Siga o corredor até o final

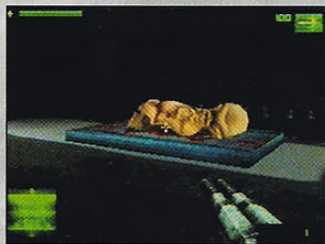
17 - Entre para pegar o último detonador nessa sala

18 - Volte à sala antes daquela onde você pegou o primeiro detonador. Suba a escada, coloque todos os detonadores e acione a chave!

Fase 3
Clone Research

1 - Vá até essa área, mate os aliens e acione o botão. Depois entre no túnel de ar e pegue o cartão

2 - Volte, desça a escada, entre na porta ao lado e mate o primeiro clone

3 - Chegando a essa sala, suba a escadinha

4 - Suba outra escada, entre nessa sala e pegue o cartão

5 - Volte, entre na porta que está do lado da segunda escada e mate outro clone

6 - Siga até esse local, atire na cadeira e acione o botão

7 - Volte até perto de onde você matou o primeiro clone. Então use o cartão nessa sala

8 - Ao encontrar a área indicada, acione o botão para desligar o laser

9 - Siga até a próxima sala e acione o botão

10 - Entre nesse compartimento detone o último clone!

Fase 4
Quarantine and R & D

1 - Acione o primeiro botão da fase

2 - Mate os aliens e siga por essa porta

3 - Atire nas caixas e entre no túnel

4 - Saia e pegue o cartão

5 - Atire na caixa de força para desbloquear a porta

6 - Abra a porta seguinte

7 - Destrua também essa caixa de força para abrir as outras portas

8 - Continue até pegar mais um cartão

9 - Então utilize-o na porta para abri-la

10 - Atire para todos os lados para que os raios sumam

11 - Volte, entre nessa sala e acione o botão

12 - Vá até a sala seguinte e atire na mesa para acionar o botão

13 - Volte à sala dos raios azuis e destrua a última caixa de força para liberar a porta seguinte

14 - Nesse local, acione os dois botões

15 - Mande bala no sistema de segurança!

16 - Nessa sala, entre pela porta dos fundos

17 - Após a breve conversa, espere o alien matar o cara e pegue o cartão

18 - Siga até esse local e use o cartão para abrir a porta

19 - Na sala seguinte, acione o botão

20 - Ao encontrar a sala indicada na foto, acione a chave

21 - Siga em frente e entre na portinha. Prepare-se para matar outro alien!

22 - Continue e entre nessa porta. Acione o botão, tomando cuidado com os raios. Faça a mesma coisa nas outras quatro portas

23 - Depois da última, entre no túnel, acione o botão, saia e volte até a porta que antes estava fechada

24 - Detone o clone que está nessa sala!

25 - Entre e acione o botão para matar mais um clone

1 - No início, cuidado com os raios! Rasteje até encontrar o túnel à esquerda

2 - Entre nele e siga em frente

3 - Vá até essa sala e suba a escada ao fundo

4 - Acione o botão

5 - Suba a escada da sala com piso vermelho

6 - Acione o botão para abrir a sala onde está outro clone

7 - Detone o monstrengo sem dó!

8 - Vá até essa sala e entre na porta

9 - Acione mais um botão

10 - Siga em frente com cuidado para não ser atingido pelos raios

11 - Essa é a porta por onde você deve seguir!

12 - Entre no túnel para encontrar as últimas salas da fase

13 - Saia do túnel para girar a manivela e volte até ele

14 - Ache essa sala e acione o botão

15 - Na sala seguinte, acione esse outro botão para desbloquear a porta do computador e terminar a fase

Fase 6
Maximun Security

1 - Mate o soldado e acione o botão

2 - Pegue o cartão nessa sala

3 - Ao chegar a esse local, desça a escada que está à direita

4 - Lá embaixo, pegue o segundo cartão na cela

5 - Entre na porta e mate os soldados

6 - Feche todas as celas para desbloquear a porta que está fechada

7 - Entre nela e pegue o terceiro cartão

8 - O quarto cartão está localizado nessa outra cela. Mate o soldado e pegue o item

9 - Mate os soldados e depois pegue o último cartão

10 - Nesse painel, use os cinco cartões que você acabou de pegar

11 - Entre na porta que se abriu e mate o clone

Fase 7
Mess Hall Complex

1 - Nesse local você terá de pular na água. Mas atenção: use as bolhas de ar para recuperar o fôlego!

2 - Saia da água e acione o botão. Depois mergulhe de novo!

3 - Quando chegar a essa passagem, suba até a superfície

4 - Gire todas as manivelas que você encontrar pela frente!

5 - Acione o botão dessa sala

6 - Depois acione esse outro botão para desbloquear a porta do computador

1 - Logo no início, acione esse painel

2 - Vá até a sala seguinte para acionar mais dois botões

3 - Entre nessa porta

4 - Volte para a água, encontre um corpo e pegue o cartão

5 - Passe por essa sala e siga em frente

6 - Use o cartão para abrir a porta

7 - Quando chegar a essa área, suba a escada

8 - Entre no novo túnel

9 - Atire sem parar para destruir o sistema de segurança

10 - Siga em frente e gire todas as manivelas da sala

11 - Atire de novo para destruir o sistema

12 - Faça o mesmo nessa parte

13 - Acima, quase escondido, tem outro sistema. Detone-o!

14 - Finalmente, o último sistema está localizado nesse lugar

15 - Na sala dos painéis, suba a escadinha

16 - Pule de novo na água

17 - Cuidado: espere a hélice parar de girar para passar!

18 - Você já deve estar craque: gire de novo todas as manivelas

19 - Atire nesse local

20 - Siga em frente e pegue o cartão

21 - Desça a escadinha

22 - Passe por esse local e siga em frente

23 - Acione a manivela à esquerda

24 - Para ter acesso às áreas 51 e 55, entre nas portas da direita e da esquerda e gire as manivelas

25 - Siga em frente até chegar a esse lugar e acione o botão para abrir a porta onde está o computador

Fase 9
Docking Bay

1 - Gire a manivela para abrir as portas

2 - Mate os aliens e acione a chave

3 - Passe por essa parte e siga em frente até encontrar um botão

4 - Acione-o e siga para o elevador

5 - Desça com o elevador e continue

6 - Mate os aliens e entre por essa porta

7 - Detone os outros monstrengos, mas cuidado com as descargas elétricas!

8 - Entre no outro elevador e siga em frente para iniciar a última fase. Não deixe de salvar o jogo: você enfrentará o chefe!

1 - Nessa sala, aperte o botão para desbloquear a porta seguinte

2 - Não tente matar esse alien, pois ele é o chefe do jogo. Fuja, entre nessa sala e depois atire em todos os vidros e gire as manivelas

3 - Siga até essa sala e entre pela porta

4 - De novo: atire nos vidros e gire as manivelas

5 - Passe por essa sala e siga até entrar no túnel, assim você despista o alien!

6 - Vá em frente até sair numa sala. Fique tranqüilo: o chefe ficou preso na área anterior

7 - É a hora da vingança. Acione esse botão para mandar o bichão para o espaço!

8 - Se você chegou aqui vivo, parabéns! Agora é só relaxar e assistir ao final dessa aventura!

DIGIMON WORLD 2

Tabela de digievolução

Digimon de origem	Digimon evoluído (JPs necessários)
Agumon	Greymon (0)
Patamon	Ninjamon (até 2)
	Starmon (3 a 5)
	Wizardmon (6 a 7)
	Angemon (8 ou mais)
Demi Devimon	Ice Devimon (até 2)
	Devimon (3 ou mais)
Clear Agumon	Angemon (até 2)
	Piddomon (3 ou mais)
Toy Agumon	Leomon (até 2)
	Gatomon (3 ou mais)
Bakumon	Unimon (até 2)
	Shima Unimon (3 a 5)
	Garurumon (6 a 7)
	Apemon (8 ou mais)
Betamon	Dark Tyrannomon (até 2)
	Darkrizamon (3 a 5)
	Tuskmon (6 ou mais)
Biyomon	Airdramon (até 2)
	Veedramon (3 a 5)
	Saberdramon (6 a 7)
	Birdramon (8 ou mais)
Tentomon	Kabuterimon (0)
Gomamon	Tortamon (até 2)
	Ikkakumon (3 ou mais)
Kunemon	Kuwagamon (0)
Dokunemon	Flymon (0)
Goburimon	Ogremon (0)
Snow Goburimon	Hyogamon (0)
Penguinmon	Ikkakumon (até 2)
	Dolphmon (3 ou mais)
Snow Agumon	Frigimon (até 2)
	Mojyamon (3 a 5)
	Gururumon (6 ou mais)
Elecmon	Tyrannomon (até 2)
	Flarerizamon (2 a 6)
	Monochromon (6-mais)
Crabmon	Coelamon (até 2)
	Mori Shellmon (3 a 5)
	Shellmon (6 a 7)
	Seadramon (8 ou mais)
Gabumon	Centarumon (até 2)
	Nise Drimogemon (3 a 5)
	Drimogemon (6 a 7)
	Garurumon (8 ou mais)
Candlemon	Tankmon (até 2)
	Meramon (3 a 5)
	Clockmon (6 ou mais)
Veemon	Veedramon (até 3)
	Flamedramon (4 ou mais)
Gotsumon	Ice Gotsumon (até 2)
	J-Mojyamon (2 a 6)
	Mojyamon (6 ou mais)
Palmon	Togemon (0)
Floramon	Kiwimon (até 2)
	Kokatorimon (3 a 5)
	Akatorimon (6 ou mais)
Otamamon	Gekomon (até 2)
	Octomon (3 ou mais)
Tsukaimon	Bakemon (até 2)
	Soulmon (3 ou mais)
Hagurumon	Numemon (0)
	Sukamon (1)
	Platinium Sukamon (2-3)
	Raremon (4 a 5)
	Guardromon (6 ou mais)
Mushroomon	Vegiemon (0)
	Red Vegimon (1 a 3)
	Woodmon (4 ou mais)
Gazimon	Nanimon (0)
Gizamon	Cyclonemon (até 2)
	Deltamon (3 a 5)
	Devidramon (6 ou mais)
Siakomon	Octomon (até 3)
	Gesomon (3 ou mais)
Wizardmon	Digitamamon (0)
Devimon	Myotismon (0)
Ice Devimon	Myotismon (0)
Greymon	Metal Greymon (até 5)
	Master Tyrannomon (6-8)
	Skull Greymon (9-mais)
Coelamon	Mega Seadramon (0)
Angemon	Andromon (até 5)
	Magna Angemon (6-mais)
Ninjamon	Mamemon (0)
Starmon:	Mamemon (até 5)
	Metal Mamemon (6 a 7)
	Digitamamon (8 ou mais)
Tortomon	Zudomon (desconhecido)
Airdramon	Aero Veedramon (0)
Garurumon	Were Garurumon (0)
Ice Gotsumon	Meteormon (0)
Akatorimon	Piximon (0)
Frigimon	Monzaemon (0)
Mojyamon	Monzaemon (0)
Cyclonemon	Megadramon (3 a 5)
Deltamon	Megadramon (0)
Flarerizamon	Triceramon (até 4)
	Vermilionmon (4 ou mais)
Monochromon	Vermilionmon (0)
	Triceramon (desconhecido)
Ogremon	Etemon (0)
Woodmon	Cherrymon (0)
Vegiemon	Cherrymon (0)
Red Vegiemon	Cherrymon (0)
Kabuterimon	Mega Kabuterimon (0)
Kuwagamon	Okuwamon (0)
Flamedramon	Aero Veedramon (até 6)
	Lightdramon (7 ou mais)
Darkrizamon	Ex Tyrannomon (0)
Leomon	Panjyamon (0)
Centarumon	Meteormon (desconhecido)
Gesomon	Marine Devimon (até 4)
	Waru Seadramon (5-mais)
Octomon	Dragomon (0)
Guardromon	Vademon (até 5)
	Garbagemon (6 a 8)
	Datamon (9 ou mais)
Piddomon	Magna Angemon (até 4)
	Gironon (5 ou mais)
Yanmamon	Pumpkinmon (0)
Drimogemon	Meteormon (0)
Nise Drimogemon	Meteormon (0)

Shellmon	Scorpiomon (0)
Raremon	Garbagemon (0)
Mori Shellmon	Scorpiomon (0)
Ikkakumon	Zudomon (até 9) Whamon (9 ou mais)
Tankmon	Tinmon (até 5) Skull Meramon (6 ou mais)
Clockmon	Tinmon (até 7) Skull Meramon (8 ou mais)
Meramon	Blue Meramon (até 5) Skull Meramon (6 ou mais)
Pumpkinmon	Rosemon (0)
Tekkamon	Piedmon (desconhecido)
Lilimon	Rosemon (0)
Marine Devimon	Pukumon (0)
Waru Seadramon	Pukumon (0)
Panjyamon	Saber Leomon (0)
Mega Kabuterimon	H-Kabuterimon (0)
Mamemon	Prince Mamemon (0)
M.Mamemon	Prince Mamemon (até 8) Saber Leomon (9 ou mais)
Okuwamon	Grand Kuwagamon (até 19) Diablomon (20 ou mais)
Blue Meramon	Boltmon (0)
Skull Meramon	Boltmon (0)
Master Tyrannomon	War Greymon (0)
Deramon	Gryphonmon (0)
Lightdramon	Phoenixmon (até 7) Imperialdramon (8 ou mais)
Skull-Greymon	Machinedramon (0)
Meteormon	Metal-Garurumon (até 19)
Metal Greymon	War Greymon (até 19) Omegamon (20 ou mais)
Aero Veedramon	Phoenixmon (0)
Cherrymon	Puppetmon (0)
Phantomon	Piedmon (0)

Tabela de fusão de monstrinhos

Digimon fundido	Digimons necessários
Agumon	Greymon + Numemon Tortomon + Cyclonemon Greymon + Dark Tyrannomon
Patamon	Ice Gotsumon + Angemon Ninjamon + Tyrannomon Flarerizamon + Gatomon
Demi Devimon	Ninjamon + Soulmon Ice Devimon + Nanimon Ice Devimon + Wizardmon Devimon + Ice Devimon
Clear Agumon	Angemon + Leomon Angemon + Ice Devimon Angemon + Devimon
Toy Agumon	Leomon + Ogremon Unimon + Nanimon Greymon + Ice Devimon Greymon + Devimon Darkrizamon + Gatomon Greymon + Angemon
Bakumon	Frigidmon + Octomon Tortomon + Hyogamon
Biyomon	Veedramon + Unimon Airdramon + Sukamon
Tentomon	Airdramon + Vegiemon Greymon + Flymon Greymon + Kabuterimon
Gomamon	Kabuterimon + Gekomon Ikkakumon + Octomon Tortomon + Ikkakumon
Penguinmon	Greymon + Vegiemon Ikkakumon + Numemon
Snow Agumon	Leomon + Sukamon Frigimon + Cyclonemon
Elecmon	Greymon + Tankmon Tyrannomon + Coelamon Greymon + Seadramon Seadramon + Flarerizamon
Crabmon	Kabuterimon + Coelamon Ikkakumon + Togemon Coelamon + Wizardmon Ikkakumon + Yanmamon Ikkakumon + Tankmon Seadramon + Togemon
Gabumon	Garurumon + Togemon Greymon + Centuramon Togemon + Ikkakumon Togemon + Ice Gotsumon
Candlemon	Kabuterimon + Tankmon Meramon + Togemon Yanmamon + Tankmon
Gazimon	Ninjamon + Ogremon Centuramon + Nanimon
Gizamon	Tyrannomon + Gekomon Numemon + Cyclonemon
Betamon	Tyrannomon + Cyclonemon Dark Tyrannomon + Cyclonemon
Veemon	Airdramon + Greymon Veedramon + Dark Tyrannomon Devidramon + Birdramon Devimon + Saberdramon Cyclonemon + Airdramon Cyclonemon + Flamedramon Tuskmon + Birdramon Darkrizamon + Airdramon Veedramon + Greymon

DICA DO LEITOR

Rafael Leal Vitola mandou uma superdica de *Tomb Raider IV* e faturou o prêmio do mês, uma pistola Point Blank

TOMB RAIDER IV

Consiga todos os itens secretos de Lara

Volte ao local onde estava o segredo das fases que você já detonou. O mostruário indicará outro secret! A melhor fase para fazer isso é Temple of Karnak.

Rafael Leal Vitola
Pelotas, RS

FINAL FANTASY VIII

Saiba como descolar dinheiro infinito

No terceiro CD, você poderá vender a carta que recebeu da feiticeira Edea por 125 Gils (em qualquer shop). Volte até Edea para ganhar outra carta e repita a venda quantas vezes precisar.

Rubens Benedicto
São Paulo, SP

Ganhe mais pontos na prova Julgamento

Em Fire Cavern, você terá de derrotar Ifrit. Depois de usar a magia Scan, caso o HP dele esteja perto de 100, espere o tempo chegar a 0:20 e ataque. Seus pontos aumentarão quando você for um Seed.

Saulo da Silva Batista
Aracaju, SE

MANDE UMA DICA QUENTE E FATURE UMA PISTOLA POWER GUN

A melhor dica do leitor vai valer um prêmio todo mês. No mês que vem, o ganhador levará uma pistola Power Gun. Mande sua dica para a redação da PSM (caixa postal 3342, São Paulo, SP, Cep: 01060-970), com seu nome e endereço completos e o CPF de seu responsável. Ou envie um e-mail para **psm@novacultural.com.br**

DIGIMON WORLD 2

Tabela de fusão (continuação)

Digimon fundido	Digimons necessários
Gotsumon	Leomon + Meramon
	Frigimon + Mori Shellmon
	Ice Gotsumon + Togemon
	Ikkakumon + Ice Gotsumon
Palmon	Airdramon + Togemon
	Togemon + Kiwimon
	Angemon + Togemon
Floramon	Kabuterimon + Centuramon
	Unimon + Sand Yanmamon
	Yanmamon + Togemon
	Wizardmon + Veedramon
	Yanmamon + Kiwimon
Otamamon	Coelamon + Vegiemon
	Ice Devimon + Octomon
Kunemon	Sand Yanmamon + Hyogamon
	Ninjamon + Flymon
Goburimon	Ice Gotsumon + Dark Tyrannomon
	Tyrannomon + Ogremon
Siakomon	Mori Shellmon + Sukamon
	Kuwagamon + Gekomon
Snow Goburimon	Centuramon + Octomon
	Coelamon + Hyogamon
Tsukaimon	Starmon + Dark Tyrannomon
	Tyrannomon + Soulmon
	Ice Devimon + Dark Tyrannomon
	Dark Tyrannomon + Wizardmon
Dokunemon	Kiwimon + Numemon
	Kiwimon + Octomon
Hagurumon	Tankmon + Red Vegiemon
	Sukamon + Kuwagamon
Mushroommon	Togemon + Nanimon
	Ninjamon + Vegiemon
Greymon	Metal Greymon + Vademon
	Metal Greymon + Megadramon
	Metal Greymon + Skull Greymon
Ninjamon	Were Garurumon + Mamemon
Wizardmon	Vermillimon + Angewomon
Togemon	Piximon + Lilimon
Kiwimon	Piximon + Angewomon
Starmon	Andromon + Mamemon
	Mamemon + Mamemon
Wizardmon	Metal Greymon + Mamemon
Ikkakumon	Zudomon + Magna Angemon
Angemon	Saber Leomon + Angewomon
	Magna Angemon + Tekkamon
	Magna Angemon + Myotismon
	Angewomon + Magna Angemon
Vademon	Diablomon + Boltmon
Ice Devimon	Mamemon + Megadramon
	Triceramon + Myotismon
Devimon	Mamemon + Phantomon
	Myotismon + Tekkamon
Flarerizamon	Mega Seadramon + Metal Greymon
Darkrizamon	Mega Seadramon + Megadramon
Airdramon	Garudamon + Vademon
Veedramon	Garudamon + Angewomon
	Aero Veedramon + Magna Angemon
	Garudamon + Andromon
Seadramon	Mega Seadramon + Magna Angemon
	Zudomon + Metal Mamemon
Gatomon	Metal Greymon + Magna Angemon
	Megadramon + Magna Angemon
	Giromon + Metal Greymon
	Angewomon + Metal Greymon
Mega Kabuterimon	Diablomon + Omegamon
Piximon	Gryphonmon + Omegamon
	Gryphonmon + Boltmon
Okuwamon	Diablomon + Rosemon
	Diablomon + Bayfurmon
Shogun Gekomon	Metal Seadramon + Venom Myotismon
Meteormon	Bayfurmon + Rosemon
	Bayfurmon + Boltmon
	Bayfurmon + Omegamon
Garudamon	Phoenixmon + Venom Myotismon
	Phoenixmon + Magnadramon

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Time da DreamWorks Interactive
Digite o código **DWIECRANS**.

Galeria da equipe de produção
Digite o código **MOHUEQUIPE**.

Galeria Cartoon
Digite o código **MOHDESSINS**.

WINNING ELEVEN 3 FINAL VERSION

Time romeno extra
Vença o modo C8 com a Romênia no nível hard.

Terceiro time All-Star
Complete a temporada com qualquer time no nível hard.

Times All-Star em qualquer modo
Na seleção de modo, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○.

O.D.T

Jogue como Sophia
No menu principal, aperte L1, L2, R2, R1.

Jogue como Karma
No menu principal, aperte R1, R2, L2, L1.

Cinqüenta vidas
Pause o jogo e aperte △, ↑, ○, →, Select, □.

Encher Health
Pause o jogo e aperte ←, →, ←, →, □.

Encher munição
Pause o jogo e aperte ←, →, ↑, ↓, ○, □.

Encher mana
Pause o jogo e aperte ←, →, ←, →, ○.

Encher experiência
Pause o jogo e aperte ○, □, L1, L2, R1, Select.

Melhorar o level do tempo
Pause o jogo e aperte ↓, △, Select, L1, R1, Select.

Melhorar o level das armas
Pause o jogo e aperte R1, L1, R2, L2, ←, →, ↑, ↓.

Aumentar habilidades
Pause o jogo e aperte □, ○, △, Select, ←.

Desabilitar sangue do inimigo
Pause o jogo e aperte △, □, ○, △, ○.

MTV SPORTS: PURE RIDE

Jogue como Oakey
Termine todos os eventos Specialist Halfpipe para destravar Oakey e a seqüência FMV Halfpipe.

Jogue como Bones
Termine todos os eventos Specialist Slopestyle para destravar Bones e a seqüência FMV Slopestyle.

Jogue como Pecker
Termine todos os eventos Specialist Big Air para destravar Pecker e a seqüência FMV Big Air.

Jogue como Brad Schuffele
Fique em primeiro na copa Etnies Thirty-Two, no modo Tour Challenge, para destravar Brad e uma seqüência FMV.

Jogue como Marc Montoya
Fique em primeiro no Swiss Army Open, no modo Tour Challenge, para destravar Marc Montoya e uma seqüência FMV.

Jogue como Blaise Rosenthal
Fique em primeiro no Sims Invitational, no modo Tour Challenge, para destravar Blaise Rosenthal e uma seqüência FMV.

Jogue como Michele Taggart
Fique em primeiro nas finais MTV Sports, no modo Tour Challenge, para destravar Michele Taggart e uma seqüência FMV.

ALIEN RESURRECTION

Modo Cheat
No menu principal, aperte ○, ←, →, ○, ↑, R2. Uma tela com opções de Cheat aparecerá.

Modo Research
No menu principal, aperte □, ↑, ↓, ○, ←, R1. A opção Research Mode aparecerá.

WINNING ELEVEN 3: ROAD TO FRANCE

Time All-Star
No menu principal, escolha Exhibition Game e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○. Se fizer corretamente, você ouvirá um som. Segure L1 + R1 e aperte ○ para escolher o time All-Star.

WINNING ELEVEN 98-99

Time bônus
Na tela de seleção de modo, escolha Exhibition e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○. Se fizer corretamente, você ouvirá aplausos. Então aperte L2 na tela de seleção de times.

NEED FOR SPEED: PORSHE UNLEASHED

Para realizar os truques a seguir (exceto o último), selecione a opção Create Player no menu principal e respeite as maiúsculas e minúsculas dos códigos. Se digitar tudo corretamente, você ouvirá um som:

Todos os carros com 993 Physics
Digite **yraGyraG** como nome.

Carros pesados
Digite **fetherw8** como nome.

Policiais na maioria das pistas do modo Quick Race
Digite **Fuzzyfuz** como nome.

Modo RC
Digite **Gulliver** como nome.

Modo Destruction Derby
Digite **Smash Up** como nome.

Modo Rally
Digite **Dakar** como nome.

Carros bônus
Termine com sucesso os vários modos Test Driver para destravar os carros bônus. Dica: o GT2 e o 917 podem ser usados no modo Regular Race.

SYDNEY 2000

Medalhas de ouro
No menu principal, aperte ○, X, △, □.

Primeiro em todos os eventos
No menu principal, pressione △, □, ○, □, X.

Ouro na prova de dardo
Na tela de seleção de eventos, aperte ○, □, X, X.

Ouro na prova de corrida
Na tela de seleção de eventos, aperte X, X, X, ○, X, X, X.

TWISTED METAL 4

Se os truques a seguir forem feitos corretamente, você ouvirá uma gargalhada:

Digite ↓, ←, L1, ←, →.

Especiais infinitos
Digite △, L1, ↓, △, ↑.

Especiais mais potentes
Digite ↑, Start, ○, R1, ←.

Tiros mais rápidos
Digite R1, L1, ↓, Start, ↓.

Destravar Crusher
Digite ↓, R1, →, R1, L1.

Destravar Moon Buggy
Digite Start, △, →, L1, Start.

Destravar RC Car
Digite ↑, ↓, ←, Start, →.

Destravar Super Auger
Digite ←, ○, △, →, ↓.

Destravar Super Axel
Digite ↑, →, ↓, ↑, L1.

Destravar Super Slamm
Digite →, L1, Start, ○, Start.

Destravar Super Thumper
Digite ○, △, Start, ○, ←.

Destravar Minion
Digite △, L1, L1, ←, ↑.

Destravar Sweet Tooth
Digite Start, R1, →, →, ←.

Começar em Neon City
Digite ←, △, →, →, ←.

Começar em Road Rage
Digite Start, Start, ↓, ○, L1.

Começar em Bedroom
Digite L1, →, ←, ←, L1.

Começar na Amazônia 3000 a.C.
Digite ○, L1, Start, L1, Start.

Começar em Oil Rig
Digite Start, ←, ↑, Start, ○.

Começar em Minion's Maze
Digite Start, R1, ←, R1, R1.

Começar em The Carnival
Digite ○, ←, ↓, R1, L1.

Restauração de Health mais rápida
Digite △, L1, ↓, △, ↑.

Fazer carros do computador ignorarem itens de Health
Digite L1, ←, →, ○, →.

Fazer carros do computador atacarem só jogadores humanos
Digite →, △, →, △, L1.

Jogar em dupla contra o computador
Digite ↓, ↓, →, →, ↓.

Pouca tração
Digite ↓, △, ↓, L1, R1.

Todas as armas coletáveis como Power Missiles
Digite ↓, ↓, ○, L1, ←.

Todas as armas coletáveis como Homing Missiles
Digite R1, →, ←, R1, ↑.

Todas as armas coletáveis como Napalms
Digite →, ←, R1, →, ○.

Todas as armas coletáveis como Remote Bombs
Digite ↑, →, ↓, L1, △.

Sem coleta de Health e armas
Digite ○, Start, ←, L1, Start.

Sem coleta de Health no modo Deathmatch
Digite △, ↓, △, ○, △.

Sem coleta de Health nos modos Tournament e Deathmatch
Digite ↓, R1, ↓, Start, ○.

Jogar como chefes
Termine o jogo com qualquer personagem uma vez. Depois de vencer Sweet Tooth, salve o jogo e assista ao final da seqüência. Então todos os chefes do jogo ficarão disponíveis.

Movimentos especiais

Freeze	←, →, ↑, ↑
Rear Freeze	←, →, ↓, ↓
Massive Attack	↑, ↓, ↑, ↓, ↑
Rear Massive Attack	↑, ↓, ↑, ↓, ↓
Rear Attack	→, ←, ↓, ↓
Jump	↑, ↑, ←
Shield	↑, ↑, →
Invisibility	↓, ↓, ↑, ↑
Hyperspace	↑, ↑, ↓, ↓

POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE

Jogue como Titanium Ranger
Resgate o Titaniun Ranger no level 7, termine o jogo e espere os créditos passarem para salvar a partida. Depois recomece com o save game.

WINNING ELEVEN 4

Time Old Japan
Termine as olimpíadas com o Japão.

Copa bônus
Termine todas as copas do jogo.

Times bônus
Termine todas as ligas e copas do jogo na dificuldade hard. Então os times European All-Star, World All-Star, Classic European All-Star e Classic World All-Star serão destravados.

MTV MUSIC GENERATOR

Cenas de Jay-Z e Limp Bizkit
No menu principal, segure R1 e aperte △, ○, □, ←, →. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

RUNABOUT 2

Todos os carros
Na tela de seleção de carros, segure R2 e aperte ○, □, X, △, R1.

FINAL FANTASY TATICS

Jogue como Cloud

Essa dica deve ser executada no capítulo 4. Antes disso, você deverá ter cerca de seis espaços vazios na tela de Formation:

1. Vá até Zeltennia Castle e ouça os rumores sobre Cursed Island.
2. Compre uma flor de Aeris em Zarghidas Trade City e vá até Goug Machine City com Mustadio. A tela vai escurecer e aparecerá uma cena de Mustadio, Ramza e uma bola de aço.
3. Vá para o bar em Goland Coal City e ouça os rumores sobre Ghost of Colliery.
4. Depois disso, vá para Lesalia Imperia. Será mostrada uma cena do bar. Quando sair, convide Beowulf a se juntar a você.
5. Quando já tiver Beowulf, vá para Goland Coal City para lutar quatro batalhas e salvar Reis. Depois disso, você vai pegar uma Zodiac Stone que fará funcionar a bola de aço.
6. Volte para Goug Machine City e pegue Robot.
7. Vá para Nelveska Temple. Você lutará contra outro robô: mate-o para receber uma pedra que trará Cloud para seu mundo.
8. Volte para Goug Machine City para acionar uma máquina do tempo que trará Cloud para seu mundo.
9. Finalmente vá para Zarghidas Trade City e salve Cloud dos ladrões.

Localização dos melhores equipamentos do jogo

Sword: Nagra Rock – atrás do Nelveska Temple.
Knight Sword: Break Blade – última batalha da Deep Dungeon.
Bow: Perseus Bow – oitava batalha da Deep Dungeon.
Crossbow: Gastrafitis – no Shop.
Knive: Zorlin Shape – cozinhe Plague.
Stick: Whale Whisker – cozinhe Tiamat.
Hammer: Scorpion Tail – cozinhe Hyundra.
Axe: Slasher – no Shop.
Katana: Chirijraden – última batalha da Deep Dungeon.
Ninja Sword: Kogo Knife – sétima batalha da Deep Dungeon.
Gun: Blast Gun – sexta batalha da Deep Dungeon.
Spear: Javelin II – palanque da direita do Nelveska Temple.
Staff: Sage Staff – sétima batalha da Deep Dungeon.
Rod: Faith Rod – quarta batalha da Deep Dungeon.
Book: Madlemgen – cozinhe Great Morbol.
Harp: Fairy Harp – quarta batalha da Deep Dungeon ou cozinhe Treant.
Fabric: Ryozan Silk – cozinhe Tiamat.
Bag: FS Bag – cozinhe Wild Boar.
Shield: Escutcheon II – palanque da esquerda do Nelveska Temple.
Helmet: Grand Helmet – nova batalha da Deep Dungeon.
Hat: Thief Hat – no Shop.
Ribbon: Ribbon – cozinhe Wild Boar.
Armor: Maximillion – nona batalha da Deep Dungeon.
Robe: Robe of Lords – oitava batalha da Deep Dungeon.
Cloth: Rubber Conscious – cozinhe Hydra.
Gauntlet: Genji Guantlet – roube Elmdor.
Ring: Angel Ring – no Shop.
Mantle: Vanish Mantle – em Gemineas Peak.
Perfume: Chantage – cozinhe Porky.

MUPPET RACING MANIA

Os truques a seguir devem ser realizados na tela de abertura. Se você fizer corretamente, uma mensagem irá aparecer:

Todos os personagens

Aperte ○, △, X, ○, △, X, ○, △, □ para destravar todos os 24 personagens principais do jogo.

Todas as pistas e veículos

Aperte △, ○, △, □, △, X, △, △, X, ○.

Pista Studio

Aperte □, □, ○, ○, X, ○, △, ○, △, □.

Pista Arches

Aperte □, ○, X, ○, □, △, ○, X, ○, △.

Pista Fraggle Rock

Aperte X, □, X, □, X, □, △, ○, X, □.

Créditos finais e seis pistas secretas

Aperte ○, △, □, △, X, △, □, ○, △, X. Você vai destravar os créditos finais do jogo e seis pistas secretas.

Dar reset no jogo

Aperte △, X, ○, X, □, □, X, ○, X, △. Com essa dica, você poderá zerar todos os itens do jogo.

DRAGON VALOR

Modo Cheat

Comece o jogo e vença o primeiro chefe. Depois vá ate um trader e venda o máximo de itens possível. Pause o jogo e aperte ↑, ↓, ←, →, Select. Aperte Start para retomar o jogo, que estará com mais espadas e seqüências FMV destravadas.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES II

Passwords

Level	Nome	Password
2	Bridge	FLLNGDWN
3	Fridge	GTMLK
4	Freezer	CHLLBB
5	Inside Wall	CLSNGN
6	Graveyard	DGTHS
7	Castle	FRNKNSTN
8	Tan Base	BDBZ
9	Revenge	LBBCK
10	Desk	DSKJB
11	Bed	GTSLP
12	Blue Town	SMLLVLL
13	Cashier	CHRGT
14	Train	NTBRT
15	Rockets	RDGLR
16	Pool Table	FSTNLS
17	Pinball Table	WHSWZRD

FINAL FANTASY IX

(versão 3.2)

Ouro infinito	8008B7B0 FFFF
Ouro máximo	8008B7B0 967F 8008B7B2 0098
Quase todos os itens	5000FF02 0001 8008B7C4 6301
Quase todos os itens (apenas para coleta)	B0FF0002 00000001 8008B7C4 6301
Pular abertura	D00A7208 AAB7 800A720A 2400

MEGA MAN LEGENDS 2

(versão 3.2)

Zenny infinito	8009C820 FFFF
Zenny máximo	8009C820 967F 8009C822 0098
Tempo 0:00:00	8009C818 0000 8009C81A 0000
Health infinito	8008C120 0200
Health máximo	8008C122 0200
Modificador de Helmet	3008C252 00??
Modificador de Shoes	3008C253 00??
Modificador de Armor	3008C254 00??
Modificador de Buster Part 1	3008C258 00??
Modificador de Buster Part 2	3008C259 00??

Itens de Buster Part:

Slot 1	3008C25C 00??	Slot 17	3008C26C 00??
Slot 2	3008C25D 00??	Slot 18	3008C26D 00??
Slot 3	3008C25E 00??	Slot 19	3008C26E 00??
Slot 4	3008C25F 00??	Slot 20	3008C26F 00??
Slot 5	3008C260 00??	Slot 21	3008C270 00??
Slot 6	3008C261 00??	Slot 22	3008C271 00??
Slot 7	3008C262 00??	Slot 23	3008C272 00??
Slot 8	3008C263 00??	Slot 24	3008C273 00??
Slot 9	3008C264 00??	Slot 25	3008C274 00??
Slot 10	3008C265 00??	Slot 26	3008C275 00??
Slot 11	3008C266 00??	Slot 27	3008C276 00??
Slot 12	3008C267 00??	Slot 28	3008C277 00??
Slot 13	3008C268 00??	Slot 29	3008C278 00??
Slot 14	3008C269 00??	Slot 30	3008C279 00??
Slot 15	3008C26A 00??	Slot 31	3008C27A 00??
Slot 16	3008C26B 00??		

Todas as Buster Parts	50001F01 0001 3008C25C 0001
Todas as Buster Parts (apenas para coleta)	B01F0001 00000001 3008C25C 0001
Tempo infinito (Diggers Test)	8009C910 1517
Water Pressure infinito (para apagar o fogo)	8008C24A 0100
Aperte L2 + X para Moon Jump	E009BEF9 0041 8008C0EA FF20
Finalizar envenenamento rápido	8008C168 0000
Attack máximo	3008C2B4 0007
Energy máximo	3008C2B5 0007
Range máximo	3008C2B6 0007
Rapid máximo	3008C2B7 0007
Modificador de Special Weapon Slot 1 3008C23E 00??	Slot 2 3008C23F 00??
Upgrade máximo (todas as Special Weapons)	50006E01 0000 3008C2BC 0003
Upgrade máximo (todas as Special Weapons apenas para coleta)	B06E0001 00000000 3008C2BC 0003

Todos os itens	800985C8 7F1F 800985CC FFFF	800985CA FFF0 800985CE F03F 800985D0 FFFF
Todas as chaves	800985C2 07FF	800985C4 FFF2 800985C6 0F8F
Modificador de Buster Part 3		3008C25A 00??
Atravessar paredes	D009BEF8 4100	800417FE 2400
	D009BEF8 4100	800C4770 0000
	D009BEF8 4100	800B35E6 1000
	D009BEF8 4100	800B3606 1000
	D009BEF8 2100	800417FE AE02
	D009BEF8 2100	800C4770 0008
	D009BEF8 2100	800B35E6 1040
	D009BEF8 2100	800B3606 1040

Dígitos para modificador de Helmet:

00 - Nada
01 - Normal Helmet
02 - Padded Helmet
03 - Transformar Mega Man numa mulher desconhecida

Dígitos para modificador de Shoes:

00 - Nada
01 - Jet Skates
02 - Hydrojets
03 - Asbestos Shoes
04 - Cleated Shoes
05 - Hover Shoes
06 - Transformar Mega Man em Roll

Dígitos para modificador de Armor:

00 - Nada
01 - Normal Armor
02 - Padded Armor
03 - Padded Armor Omega
04 - Link Armor
05 - Link Armor Omega
06 - Kevlar Armor
07 - Kevlar Armor Omega

Dígitos para modificador de Buster Parts:

00 - Nada
01 - Power Raiser
02 - Power Raiser Alpha
03 - Power Raiser Omega
04 - Turbo Charger
05 - Turbo Charger Alpha
06 - Turbo Charger Omega
07 - Range Booster
08 - Range Booster Alpha
09 - Range Booster Omega
0A - Rapid Fire
0B - Rapid Fire Alpha
0C - Rapid Fire Omega
0D - Blaster Unit
0E - Buster Unit
0F - Power Blaster
10 - Sniper Unit
11 - Autofire Unit

12 - Blaster Unit Omega	19 - Energizer Pack
13 - Buster Unit Omega	1A - Upgrade Pack Omega
14 - Power Blaster Omega	1B - Booster Pack Omega
15 - Sniper Unit Omega	1C - Energizer Pack Omega
16 - Autofire Unit Omega	1D - Accessory Pack
17 - Upgrade Pack	1E - Accessory Pack Alpha
18 - Booster Pack	1F - Accessory Pack Omega

Dígitos para modificador de Special Weapon:

00 - Lifter	09 - Reflector Arm
01 - Kick	0A - Shield Arm
02 - Mega Buster	0B - Blade Arm
03 - Crusher	0C - Shining Laser
04 - Buster Cannon	0D - Machinegun Arm
05 - Hyper Shell	0E - Spread Buster
06 - Homing Missile	0F - Aqua Blaster
07 - Ground Crawler	10 - Hunter Seeker
08 - Vacuum Arm	11 - Drill Arm

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

(versão 3.2)

Todos os memorandos	80039D08 FFFF
Munição infinita	D0049580 005E 80049582 2400
Não precisar recarregar	D008D404 006E 8008D406 2400

Modificador de performance

Inimigos neutralizados	8003B528 ????
Tiros dados	80039C34 ????
Acertos	80039C38 ????
Tiros levados	80039C3C ????
Objetos destruídos	80039C40 ????
Inimigos mortos	80039C44 ????

Localização dos tiros

Cabeça	80039C48 ????
Tronco	80039C4C ????
Virilha	80039C50 ????
Perna esquerda	80039C54 ????
Braço esquerdo	80039C58 ????
Perna direita	80039C5C ????
Braço direito	80039C60 ????

Códigos para missão 1

Health infinito no level 1	800F0CEA 0080
Abrir level 2	80039E2C 0001
Health infinito no level 2	800E2DDA 0080
Abrir level 3	80039E5C 0001
Health infinito no level 3	800E6E2A 0080
Abrir level 4	80039E8C 0001
Health infinito no level 4	800E689A 0080

Códigos para missão 2

Abrir level 1	80039EC4 0001
Health infinito no level 1	800E550A 0080
Abrir level 2	80039EF4 0001
Health infinito no level 2	800D9C8A 0080
Abrir level 3	80039F24 0001
Health infinito no level 3	800E57DA 0080
Abrir level 4	80039F54 0001
Health infinito no level 4	800E74CA 0080

Códigos para missão 3

Abrir level 1	80039F8C 0001
Health infinito no level 1	800EC48A 0080
Abrir level 2	80039FBC 0001
Health infinito no level 2	800DCDEA 0080
Abrir level 3	80039FEC 0001
Health infinito no level 3	800F147A 0080

Códigos para missão 4

Abrir level 1	8003A054 0001
Health infinito no level 1	800D71AA 0080
Abrir level 2	8003A084 0001
Health infinito no level 2	800DDCCA 0080
Abrir level 3	8003A0B4 0001
Health infinito no level 3	800DE6BA 0080

Códigos para missão 5

Abrir level 1	8003A11C 0001
Health infinito no level 1	800E48AA 0080
Abrir level 2	8003A14C 0001
Health infinito no level 2	800E190A 0080
Abrir level 3	8003A17C 0001
Health infinito no level 3	800E455A 0080

Códigos para missão 6

Abrir level 1	8003A1E4 0001
Health infinito no level 1	800E264A 0080
Abrir level 2	8003A214 0001
Health infinito no level 2	800FA97A 0080

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão **!**.

3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "New Code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).

6 - Aperte o botão X e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando **!**. Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte **#** sobre a linha desejada e confirme a operação.

7 - Após digitar os números, aperte X e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X duas vezes para voltar ao menu principal.

9 - Então escolha a opção "Start Game with Code".

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente: Francesco Civita
Diretor Administrativo/Financeiro: Shozi Ikeda

ANO 1 - Nº 8 - DEZEMBRO DE 2000

REDAÇÃO
Editor Executivo: Rubem Barros
Editora Assistente: Adriana Lopes
Redatora: Mariana Pereira
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka
Colaboradores: Philip Mangione, Elton Koji Kita, Alberto Brasil (**jogos**), Daniel de Souza Fantini (**texto**)

COMERCIAL
Gerente de Produto: Émerson de Oliveira

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executiva de Negócios: Mônica Sternberg

ASSINATURAS
Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO
Assistente: Sonia Sassi

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenador: Carlos Adriano Vianini

PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.
Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo.
Distribuida com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVC ANER

Estamos à sua disposição!

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414
• **Internet:** para fazer novas assinaturas ou esclarecer dúvidas:
e-mail – *atendimento@teletarget.com.br* **site –** *www.sgp.com.br*

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante (dúvidas, mudança de endereços e outros):
A/C do Departamento de Assinaturas.Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Para falar com a Redação:

• envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros - CEP 05424-010 - São Paulo - SP
• envie um fax para (0xx11) 3815-2169 • envie um e-mail para *psm@novacultural.com.br*
• telefone para (0xx11) 3039-0863
Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Números Atrasados:

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail *atendimento@teletarget.com.br*. O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja ao lado.

Publicidade:

Para obter informações sobre como anunciar, ligue para (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.

Representantes no Brasil:
Curitiba (PR) – GRP - Helenara Rocha de Andrade, r. João Negrão, 731, 18º andar, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: *grp@onda.com.br*; **Florianópolis (SC)** – MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, 6º andar, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48)223-3968, e-mail: *publicidade@editoramc.com.br*; **Brasília (DF)** – JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Mello, Centro Empresarial, SRTVS - Q 71, bloco C, Sl 33, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: *jcz@tba.com.br*; **Rio de Janeiro (RJ)** – Sólida - Conceitual Ltda – Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, Av. Olegário Maciel, 519, GR 210, Barra da Tijuca, CEP 22621-200, tel. (21) 491-1350, e-mail: *solidarj@uol.com.br;* **Rio Grande do Sul (RS)** – Prospectare - Vera Denize de Lima, r. Ernesto da Fontoura, 920, CEP 94415-230, Viamão, tel. (51) 485-3644, e-mail: *denizelima@zaz.com.br*

QUAKE III ARENA™

Nem todo sangue do mundo poderá lavar a sua alma

Lançamento: Dezembro/2000

www.dreamcast.com.br